club hnostar

REVISTA 9 ENERO

MSX

400 PTAS

S.I.M.O.
LA ULTIMA FERIA DE LA INFORMATICA

PLANO DE FREDDY HARDEST IN MANHATTAN SUR

TODO SOBRE EL **MSX-2 PLUS**

NOVEDADES DEL JAPON
ARCUS 2, DRAGON SLAYER 6, RUNE WORTH, BURAI, ETC.

COCKPIT
SHATTERPROOF VISOR
HARD OUTER SHELL
LIFE SUPPORT SY
HELMET
FRONT WING
ADJUSTABLE REAR WING
SIDE PLATE
MONOCOQUE CHASSIS
RACING SLICK
ENGINE
POWERED by KONAMI
SHOEI
DUNLOP
KONAMI
ROM CARTRIDGE

OPINION: COMPARA..., JUEGOS '90, ZANAC, SIR WOOD, J. R. R. TOLKIEN, SOLDIER OF LIGHT, ETC.

En este número

COLABORADORES

Javier Dorado Romero
Juan M. Gutiérrez
David García de Dionisio
Juan M. del Río
Josep Sumoy i Palou
Albert Solé Jerez
Antonio Plaza de Diego
Jesús Gonzalo Cabrerizo
Jesús García Corredera
Joan Ensesa Marli
Jesús Molina Hidalgo

DISEÑO Y FOTOCOMPOSICIÓN

Jesús Tarela

DIBUJOS Y MAPAS

Angel L. Tarela
Alvaro Tarela

REDACCIÓN

Jesús Tarela D.
Angel L. Tarela
Alvaro Tarela D.

EDITA

Club HNOSTAR

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15080 SANTIAGO (La Coruña)
Tel. (981) 52 08 63

EDITORIAL

CON LAS NAVIDADES YA PASADAS, Y CON EL AÑO NUEVO RECIEN LLEGADO, TENEIS ANTE VOSOTROS EL NUMERO ESPECIAL DE NAVIDAD. A SIMPLE VISTA PARECE UN NUMERO NORMAL, PERO EN SU INTERIOR PODREIS ENCONTRAROS CON LAS ULTIMAS NOVEDADES EN TODOS LOS CAMPOS DEL MSX.

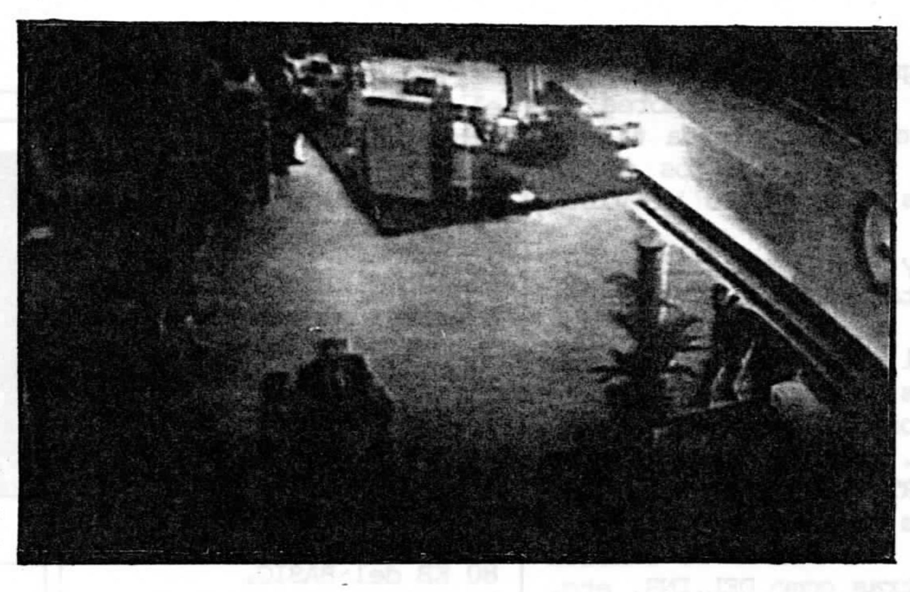
PARA EMPEZAR, UN REPORTAJE DEL S.I.M.O., MUY INTERESANTE PARA LOS CURIOSOS QUE SE QUIERAN ENTERAR DE LO ULTIMO EN MATERIAL INFORMATICO. PARA LOS QUE ESTEN PENSANDO EN CAMBIAR DE ORDENADOR, AUNQUE LOS REYES YA HAYAN PASADO, PUEDEN INFORMARSE BIEN SOBRE UN MSX2+, EL PANASONIC FS A1 WSX. EN NUESTRO CURSO PARTICULAR SEGUIMOS HABLANDO DEL C.M.

EN OPINION, COMO SIEMPRE, LOS MAS VARIADOS COMENTARIOS ACERCA DE TODOS LOS TEMAS QUE SE TE PUEDAN OCURRIR. TERMINANDO, LAS MARAVILLAS, LAS ULTIMAS NOVEDADES, RECIEN LLEGADAS DEL JAPON PARA NUESTRO QUERIDO MSX. Y PARA TERMINAR, UN TOQUE DE HUMOR CON CACHONDEO MSX.

ALGUNAS SECCIONES SE HAN ELIMINADO. LA CAUSA: LA RESACA DE LAS FIESTAS NAVIDEÑAS, CON LA CONSIGUIENTE PERDIDA DE GANAS DE TRABAJAR. PERO ASI Y TODO, PODREIS DISFRUTAR DE LA MEJOR REVISTA PARA MSX. UN SALUDO Y FELIZ AÑO NUEVO.

S.I.M.O.

SALON INTERNACIONAL DEL MUEBLE DE OFICINA



Durante la última semana del mes de Noviembre tuvo lugar el **S.I.M.O.** (Salón Internacional del Mueble de Oficina), convertido hoy en el Salón de la Informática.

El recinto estaba ubicado en Madrid y contaba con numerosas instalaciones dedicadas al mundo de la telecomunicación y entre los productos que se podían encontrar estaban los ordenadores, teléfonos y hasta robots parlantes que distraían a los más pequeños visitantes.

Lo más destacable de la feria han sido las ofertas de los productos que se exponían (hay que decir que todo lo expuesto se podía adquirir, y los precios estaban destinados desde grandes empresas a pequeños propietarios)

Se instaló un "kiosko" en la puerta del recinto, como si de un puesto de churros se tratase, donde se vendían diskettes, portátiles, y demás elementos informáticos.

También hay que echar de menos las novedades, que en esta edición no se han dejado ver en la feria.

Algunas cosas nuevas que había en el interior del recinto fueron máquinas tales como la gama G6 de Gaupil, recién llegados de Francia. En ella hay dos modelos, que son el 486 y el 386 SX. Este último modelo es la base de un chip que ha sido mejorado por la propia SMT Gaupil, cuyo objetivo principal es agilizar los accesos y potenciar el total rendimiento de todo el conjunto.

Quizás el producto que más ha destacado de la feria sea el maletín TECLON, un aparato en el que se integran en un Samsonite muchos de los elementos de una oficina como: ordenador portátil de Toshiba, una impresora portátil Dicomix de Kodak, el rollo de papel para la misma, un módem-fax y un teléfono. Todo esto en un solo maletín con menos de 10 kilos de peso, pensado para los ejecutivos.

También en la feria hubo un hueco para el software, aunque claro, en este tipo de certámenes no se exponen videojuegos, sino que se piensa en los ordenadores potentes. Para este tipo de soft se pudieron encontrar programas como el de entorno gráfico de Microsoft, el Windows 3 en castellano, un programa de dibujo llamado Corel Draw de Chip Electrónica y BSI Group Micro, además de muchos más programas creados para el nuevo entorno informático.

Como siempre, y como es tópico en este tipo de salones, lo de todos los años, la presencia de los japoneses no ha fallado en esta ocasión. Y es que por algo tienen merecida fama de inteligentes y de tener lo último en aparatos electrónicos.

Esto ha sido un pequeño resumen de la feria del S.I.M.O.

Alvaro T.

MSX-2 PLUS

PANASONIC FS-A1WSX

Magníficos, sin duda, estos nuevos ordenadores de la norma, que nada tienen que envidiar a los de 16 bits (que ya lo he visto yo)

Voy a empezar con un comentario sobre el teclado:

Es un teclado típico de MSX1 pero con algunas teclas más. Además, al ser importado, están en japonés. Es un teclado tipo QWERTY expandido (con teclas numéricas aparte), con las teclas de función y otras como DEL,INS, etc, arriba.

Cuenta con la tecla de pausa (PAUSE) y otra para seleccionar caracteres kanji o europeos. Más arriba aún, tiene un interruptor de autodisparo para la barra espaciadora (muy útil, por cierto) y a su lado otro para seleccionar BASIC o el programa de aplicación interno al encenderlo.Luego hay 5 leds indicadores de ON/OFF, CAPS, caracteres kanji, PAUSE y FDD IN USE, y también un botón de RESET.

Respecto a los conectores, tiene los siguientes:

-En la izquierda: El botón de ON/OFF.

-En la derecha: Los dos conectores de joystick y la entrada de disco (la unidad, por cierto, es de MATSUSHITA, la casa de programas de aplicación)

-Por detrás: El slot2, -el 1 lo tiene arriba-,el conector de impresora, el de RF, el de AUDIO-VIDEO, el de RGB y el de alta refinición.

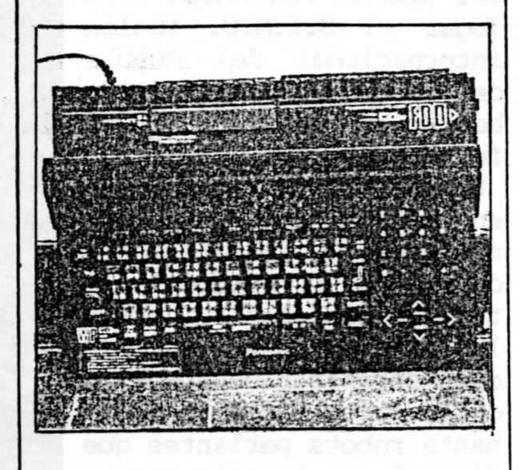
Debajo tiene el compartimento de las pilas, para el calendario, etc.

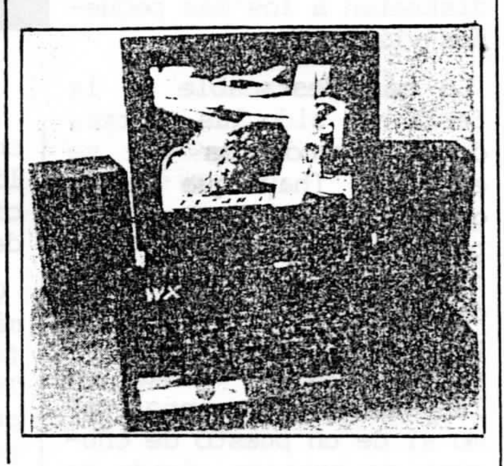
Trae el ordenador tres manuales muy extensos, uno del BASIC y MSX-DOS y los otros dos de los programas de aplicaciones. Una lástima que sean en kanji.

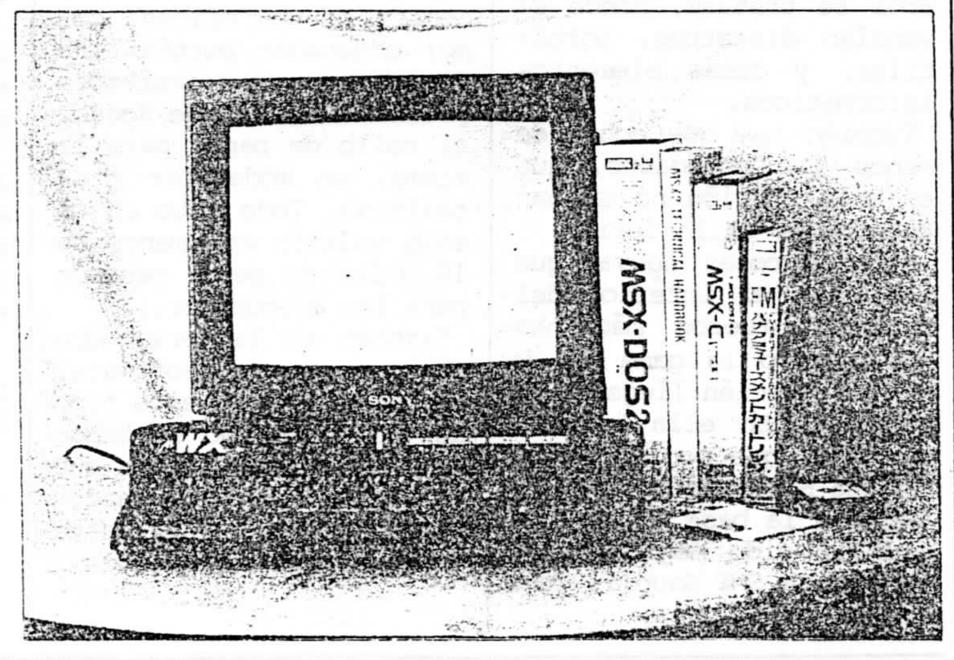
Voy ahora con las características técnicas:

La memoria:
80 KB del BASIC.
16 KB del BASIC del disco.
16 KB para el MSX-MUSIC.
256 KB, 512 KB, y 656 KB, todos ellos para los caracteres redefinidos y los programas de aplicación.
128 KB de VRAM.
16 KB de S-RAM.
64 KB de RAM de fábrica que LASP ha ampliado a 256 KB.

EL procesador sigue sien-







do el Z-80 A de Zilog a 3,579545 MHz.

El de gráficos es el nuevo y alucinante V-9958 que cuenta con las siguientes resoluciones:

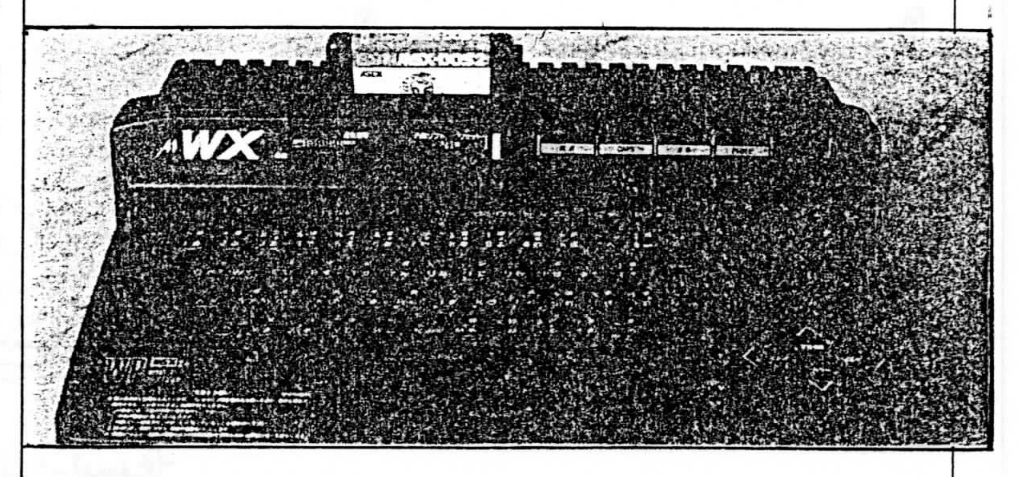
-en modo texto: 32x25 (screen 1), 40x25 (screen 0), 80x25 (screen 0)
-en modo gráfico:
64x48 bloques (sc. 3)
256x192 (sc. 2 y 4)
256x212 (sc. 5,8,10,11,12)
512x212 (sc. 6 y 7)
No hay screen 9.

Los colores pueden ser:
-16 entre 512
-256
-¡¡ 19268 !!

En cuanto a la música tenemos el conocido y querido: PSG: AY-3-8910
y el nuevo y moderno:
FM: YM 2413
que puede soportar hasta 9 canales con diferentes tonos de instrumentos a elegir entre 64, u otro de 6 canales y uno de ritmos a elegir entre 22.

Verdaderamente alucinante tanto el sonido como los gráficos.

Cuenta con la unidad de disco de 3,5" y 2DD, que



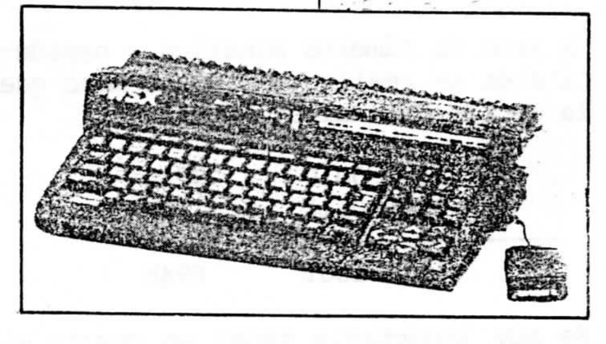
es muy silenciosa comparada con otras que yo he visto (AMIGA 500) y mucho más rápida.

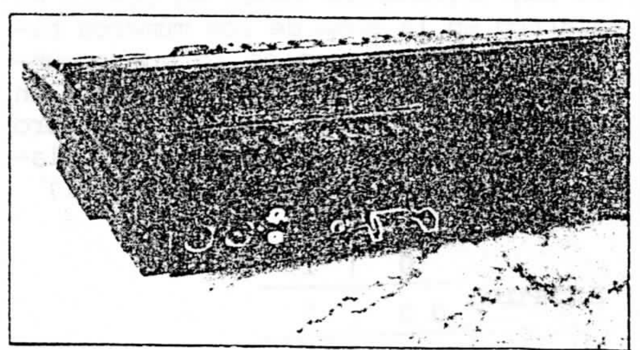
Pesa 3,3 Kg. y tiene unas dimensiones de 425x292x89 mm.

La versión del BASIC es la 3.0 y la del MSX-DOS es la 1.03.

Desde el BASIC se puede acceder a todos los modos de pantalla y el nuevo sonido.

Los programas de aplicaciones son magníficos: Uno para el manejo del disco, otro de gráficos, otro para la impresora, calendario, calculadora y un completísimo procesador de textos, manejables desde teclado, joystick o ratón.





Una vez vistas las características técnicas voy a entrar en las odiosas (je,je) comparaciones con el AMIGA que es el que yo he visto.

-El sonido no tiene punto de comparación (alucinante el FM-MSX-MUSIC)

-En gráficos la cosa está más reñida. En muchas ocasiones los de AMIGA son mejores, pero juegos como STAR SHIP RENDEZ-VOUS, LAYDOCK 2 (con voces digitalizadas larguísimas, que se entienden, no como otros) y la SUPER presentación del GOLVELLIUS 2 superan ampliamente al AMIGA.

-En cuanto a la rapidez, con sus 3.57 MHz o casi la misma, incluso superior en juegos como LAYDOCK 2, con scrollings horizontales, verticales y diagonales pixel a pixel a toda velocidad.

Nada más por ahora.

David García.





C.M. 2

CONVERSION ENTRE LOS DISTINTOS SISTEMAS NUMERICOS .-

En el número anterior de la revista vimos los distintos sistemas de numeración que el ordenador entiende (DECIMAL,BINARIO,HEXADECIMAL).

Llegados a este punto y antes de adentrarnos más en el código máquina conviene que sepamos cómo se pasan números de un sistema a otro.

Lo primero que debemos saber es que nuestro sistema de numeración habitual es en base 10. Por ejemplo, el número 1234 en base 10 quiere decir:
1*10^3+2*10^2+3*10^1+4*10^0 = 1234

Sin embargo, el ordenador, como ya se dijo en el número pasado, está preparado para trabajar con números binarios o en base 2 (0 y 1). Por ejemplo, el número 1101 en base 2 quiere decir:
1*2^3+1*2^2+0*2^1+1*2^0= 8+4+0+1=13 en base 10

Si os fijáis tanto los números binarios como los decimales responden a la sencilla fórmula de numerar los dígitos de derecha a izquierda elevándolos a (n), empezando por el 0. Ejemplo:
2^n+2^n ...... +2^0

Bien y ahora le toca el turno a los números hexadecimales (en base 16), imaginemos el número 4D2&H:
4*16^2+13*16^1+2*16^0= 1234

Y ahora para pasar de base 10 a otra base, en vez de multiplicar debemos dividir el número a convertir entre la base a la que lo queremos pasar hasta que el resto sea inferior que el divisor, por ejemplo:
1234:16= 77 ; resto=2
77:16= 4 ; resto 13

El número de base 10 a base 16 es: 4D2&H, ya que 1234= 77*16+2 +4*16+13 se tiene :(4*16+13)*16+2= 4*16^2+13*16+2
Este método sirve para la conversión entre dos bases cualquiera que sean.

SUMA DE NÚMEROS BINARIOS Y HEXADECIMALES.

La suma de números binarios y hexadecimales se realiza del mismo modo que la de los decimales, ejemplo:

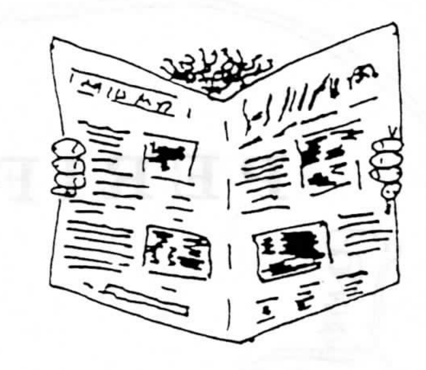
```
      1101 0010        D2&H
  +   0001 0111        17&H
 -----------------   --------
      1110 1001        E9&H
```

Es muy importante tener en cuenta el acarreo en la suma de los números binarios. El acarreo es lo que comunmente llamamos "lo que me llevó" en la suma de números decimales. Espero que se este modo lo tengáis más claro: (acarreo=1 solo en caso de 1+1)

EJEMPLO:

	0	1
0	0	1
1	1	0

NOTICIAS



Una vez más estamos con vosotros para contaros las últimas noticias del club.

En primer lugar, tenemos que deciros que muchas cartas no llegan a su destino o tardan mucho tiempo en hacerlo, más de una semana pueden llegar a tardar, y es debido a la mala infraestructura del servicio de Correos. Si no lo sabíais, en Barcelona había acumuladas (sin repartir) unas 5 millones de cartas, y así en la mayoría de ciudades. Por este motivo, mucha de la correspondencia no llegó, pero ya hemos hecho la consiguiente reclamación y estamos en espera de la contestación. Esperemos que el problema se solucione.

Siguiendo con otro tema, como sabréis, la revista ahora sale cada 3 meses (para que nos dé tiempo a hacerla) y el precio será de 300 ptas. cada una (sería como pagar 100 ptas. por mes) y las especiales son de 400 ptas.

club hnostar
REVISTA 3 200 ptas.
ESPECIAL NAVIDAD
OPINION...
COMPRO/VENDO
JUEGOS
SOFWARE
Ghouls'n'Ghosts
Moonwalker
Turbo Out Run
GRAN SORTEO
premios
nuevas secciones

Para pagarlas, se puede utilizar el procedimiento habitual: normal, certificado o contrareembolso. Pero ahora tenemos una nueva forma de pago, la suscripción. Esta forma de pago consiste en pagar por adelantado las 5 revistas del año para después recibirlas por correo cuando vayan saliendo. Hay varias formas de reembolso:

NORMAL: se reciben las revistas por impreso. Cuesta 1750 ptas.

CERTIFICADA: Como el propio nombre indica, para recibirla certificada. Su precio es de 2000 ptas.

Para pagar las suscripciones hay varias formas: **Enviar** el dinero correspondiente en sellos o moneda por correo. También se admiten giros postales y debéis indicar el ellos para qué es el dinero.

También podéis pagar la suscripción por reembolso, es decir, con la primera revista, pagáis el precio de la suscripción.

NOTA: Para pagar la suscripción por reembolso, debéis pagar 200 ptas. más para los gastos del reembolso.

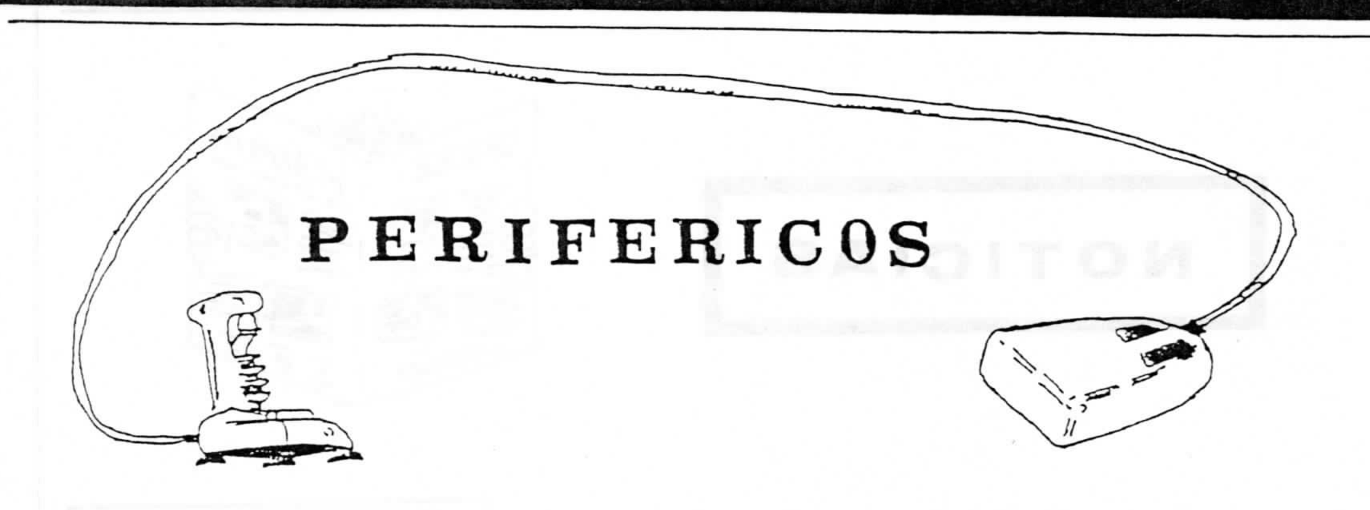
Espero que esté todo claro.

Aunque lo venimos repitiendo en todos los números, os recordaremos



el horario para las llamadas por teléfono. Esto lo decimos porque no siempre estamos y, aunque no lo parezca, las llamadas para fuera de la provincia salen bastante caras. Bueno, lo primero será decir el número de teléfono. Recordad que es otro, que lo hemos cambiado. Al otro no llaméis porque seguro que comunicáis con otra persona. El teléfono es el (981) 52 08 63 y el horario de llamadas es de miércoles y viernes de 15:00 h. a 19:30 h.; los lunes, martes y jueves, de 15:00 a 15:30 o bien de 18:00 a 19:30; y los sábados y domingos de 12:00 a 14:00 y por la tarde no las recogemos después de las 8 de la tarde.

Esta vez no quisiera terminar diciendo eso de "nada más por ahora", pero como es lo único que se me ocurre...



MONITOR KX-14CP1 de SONY

Uno de los periféricos más importantes tratándose de un ordenador es el monitor, hasta tal punto que según el uso que demos a nuestro ordenador el monitor que usemos deberá estar en consonancia con él. Por ejemplo, si usamos nuestro ordenador para trabajos monótonos como son los típicos de oficina nos bastará un monitor blanco y negro. Pero, si pretendemos usar nuestro ordenador para aprovechar al máximo sus posibilidades gráficas, ya sea en programas de diseño o simplemente jugar, se hace imprescindible el uso de un monitor en color con la máxima resolución posible, como es el caso del monitor KX-14CP1 de Sony.
Este monitor presenta notables ventajas respecto a otros, empezando por su compacto tamaño que permite transportarlo con facilidad, para lo cual cuenta con dos cómodas asas laterales. El tamaño de la pantalla es el típico en monitores de este tipo, 14 pulgadas.
En cuanto a su resolución, el monitor cuenta con el famoso sistema "Black Trinitron" que permite una mayor resolución gráfica(640 *200 puntos) bastante más que un televisor normal, lo que permite visualizar los gráficos del ordenedor con una mayor definición.
Este monitor tiene dos tipos de conexión directa a nuestros MSX, entrada vídeo/audio y RGB analógico y digital.
La conexión video/audio permite conectar el monitor a cualquier MSX de primera generación, para lo cual es necesario un cable de conexión vídeo/audio.
En cuanto a la entrada RGB es muy útil para los MSX2 ya que permite aprovechar al máximo las posibilidades gráficas de estos ordenadores y de todos los ordenadores que dispongan de esta conexión como Atari, Amiga e incluso algunos PCs.
Nota del autor de esta serie de artículos:
En vista de que ya he hablado de todos los periféricos de que dispone mi ordenador, ruego a alguno de nuestros estimados socios que me sustituya en esta sección.

FICHA TÉCNICA:

KX-14CP1
MONITOR COLOR 16 PULGADAS
SISTEMA BLACK TRINITRON
RESOLUCIÓN GRÁFICA (640*200) PUNTOS
ENTRADA VÍDEO/AUDIO (MSX)
ENTRADA RGB ANÁLOGO Y DIGITAL (MSX2)



FREDDY HARDEST

EN

MANHATTAN SUR

EL JUEGO

En el pasado número de la revista salió un comentario de este mismo juego. Esta vez vamos a analizar más de cerca las aventuras de Freddy Hardest para ayudarle a salir de los apuros que le esperan en Manhattan Sur.

Para ello, hemos confeccionado un plano de la ciudad indicando los principales peligros.

Una vez ya cargado el juego, empezaremos en la fase 1 que, como podréis ver, se trata de la más larga.

La acción transcurre en los muelles de la ciudad y los enemigos que encontraremos son karatekas o ninjas (basta un solo golpe para liquidarlos), matones cuya arma son los puños (utiliza el salto y patada) al que hay que propinarle varios golpes, hombres con una sierra eléctrica que te atacan por la espalda (muy peligrosos), y muchos más, además de los elevadores que no se destruyen a no ser que choquen contra las grúas.

También tendremos que enfrentarnos a ratas asesinas, aunque éstas son fáciles de aniquilar.

A la salida de la segunda fase ya tendremos que escapar del elevador. Los enemigos a los que nos enfrentaremos son los mismos que los de la primera fase aunque, eso sí, vendrán más y por los dos lados de la pantalla. Casi ni tendremos tiempo de ver los decorados que tienen como fondo el dibujo de un barco petrolero.

Una vez hayamos llegado a la tercera fase (si es que llegamos...)volveremos a hacer lo mismo que antes: usar puños y pies para hacernos un hueco por donde pasar.

Aquí no hay nada en especial. Mejor será llegar a la siguiente fase y a ver que pasa.

Bueno, si fuísteis capaces de llegar a la cuarta y última fase, ya no os preocupéis mucho, porque esta es la fase más corta y no vendrán tantos enemigos a incordiarnos.

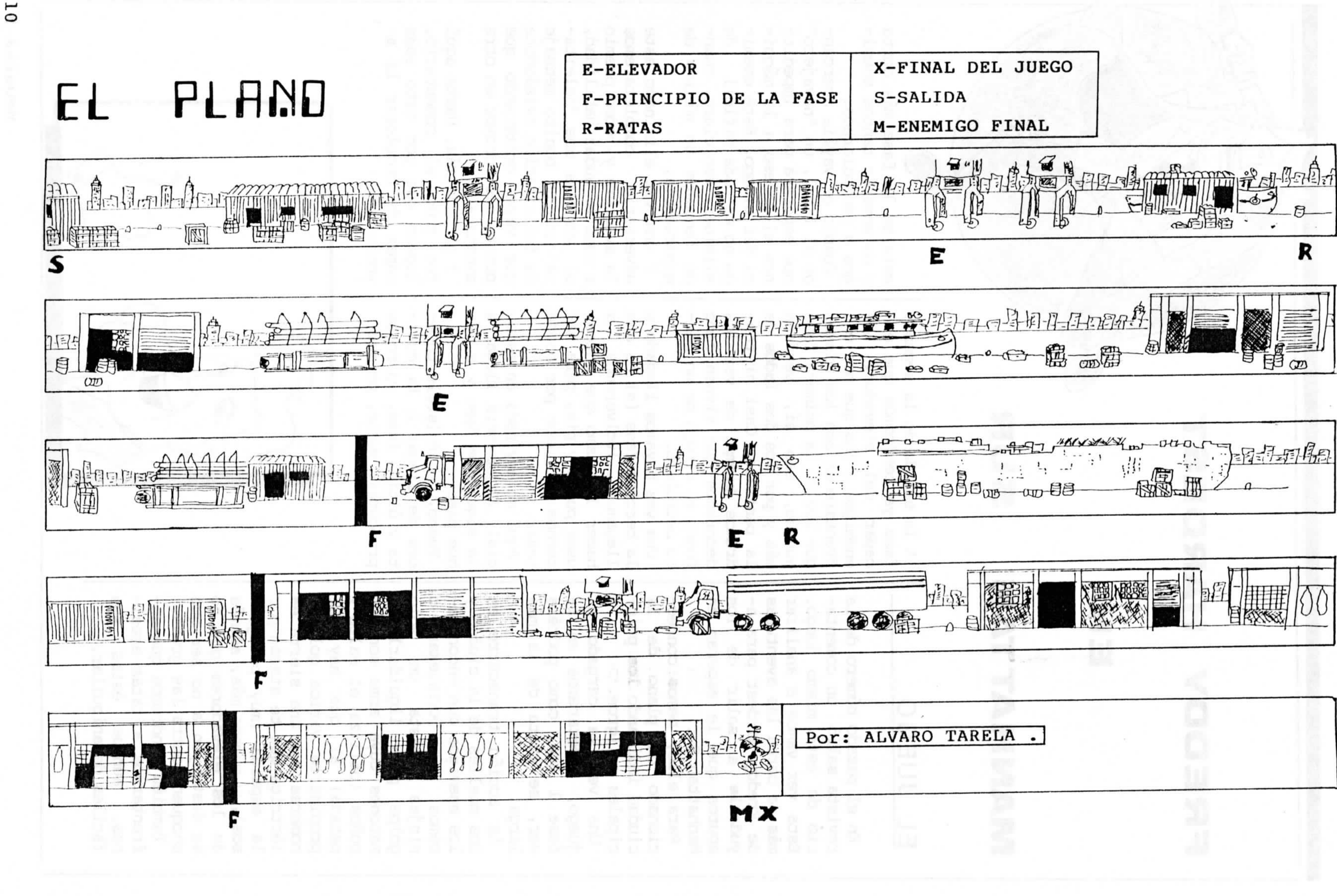
Cuando os vayáis acercando al final, un "navajero" nos esperará para impedirnos el acceso a la máquina del tiempo. Este enemigo no es nada difícil de eliminar, eso claro, cuando tengamos un mínimo de experiencia.

Y una vez eliminado este adversario completaremos la aventura y, como premio a nuestra audaz habilidad, el programa nos "deleitará" con un bonito mensaje de felicitación avisándote que vayas entrenando que pronto nos veremos en otra aventura.

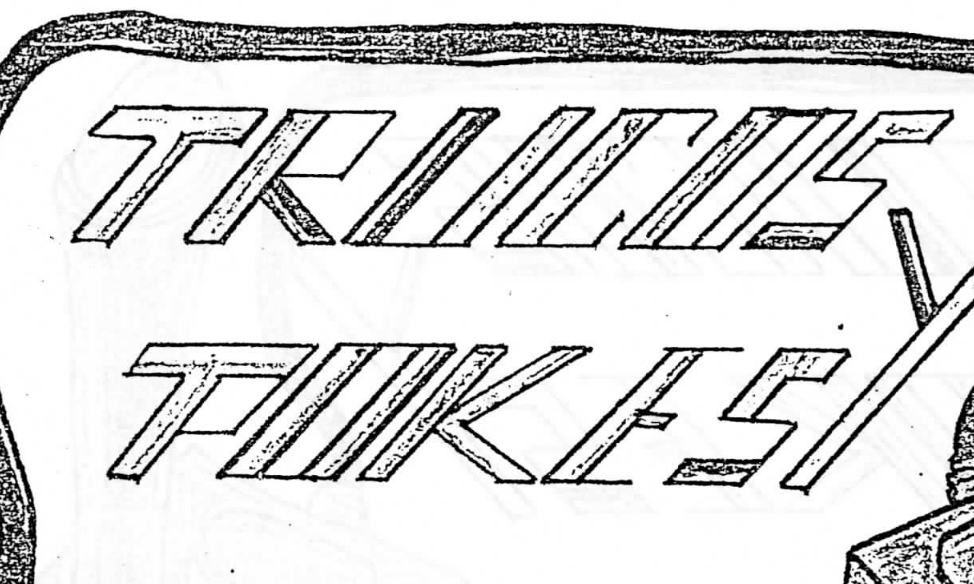
Y ya nada más. Hasta aquí fue todo el comentario. Espero que con esto seas capaz de completar la aventura.



EL PLANO



Por: ALVARO TARELA .



KING'S VALLEY 2

El código para conseguir inmunidad es FESTIVAL.
Y para llegar a la última pantalla: NMPBMOPL.

Jesús García

SATAN

La clave de acceso a la segunda fase es: 01020304

Jesús García

FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR

Si os quedais parados en algunos lugares de la pantalla, la energía se os irá subiendo poco a poco.

SUPER RAMBO SPECIAL

En este juego, encontraremos armas que están escondidas en las cabañas.
Las plantas nos permitirán recuperar energía, ya que éstas son medicinales.

KING'S VALLEY

Con este pequeño cargador te será más fácil terminar el juego:

```
10 rem
20 bload"cas:"
30 poke &h8b23,0
40 defusr=&hc800:a=usr(0)
```

Antonio Plaza

WHO DARES WINS 2

Teclea este cargador para obtener facilidades.

```
10 rem carga
dor WHO DARES W
INS 2
20cls:key off
30 bload "cas:"
40 poke &h937e,255
50 defusr=&hefc0:a=usr
(0)
```

Antonio Plaza

SHOW JUMPER

Otro cargador:

```
10 rem CARGADOR
20 bload "cas:"
30 poke 35429,&hf5
40 poke 35430,&hac
50 defusr=35447:a=usr(0)
```

A.P.

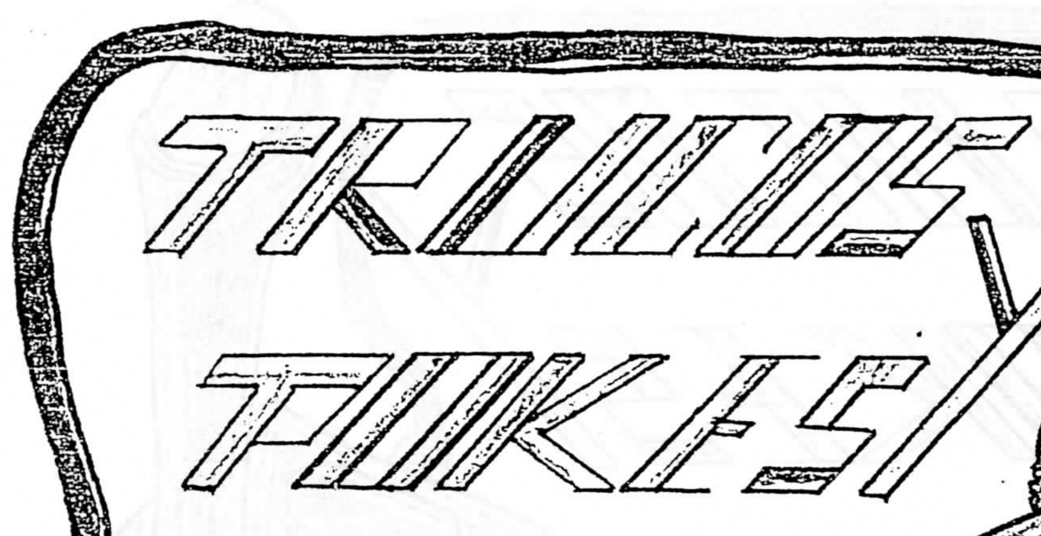
PYRAMID WARP

Cargador:

```
10 rem cargador PYRAMID WARP
20 bload"cas:"
30 poke &ha2b4,100
40 defusr=&ha000:a=usr(0)
```

Antonio P.





MOLECULE MAN

Y ahí va otro cargador:

```
10 rem
20 bload "cas:"
30 poke 38379,0:poke 38384,0
40 defusr=34200:a=usr(0)
```

A.P.

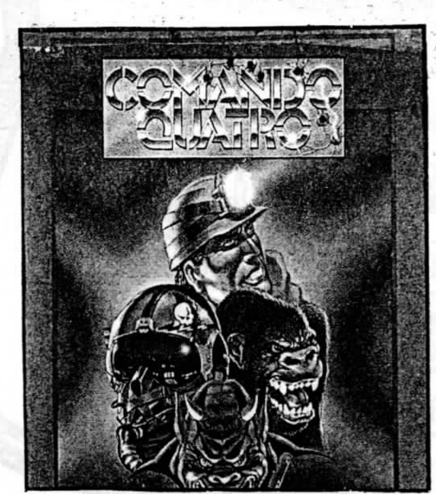
ARKANOID

Pokes para:

Vidas infinitas...
Poke &h7c10,0
Pulsa STOP y...
POKE &h4ofc,&hcd
POKE &h4ofd,&hd4
POKE &h4ofe,&h41

SHINOBI

Un buen truco para derrotar al robot de la primera fase, consiste en acercarse a él todo lo que se pueda (sin tocarlo) y evitando que nos alcancen sus disparos y, una vez colocados, dispararle a la cabeza.



SENDA SALVAJE

Para conseguir energía infinita, pulsa las teclas que forman la palabra POKIN.

COMANDO QUATRO

En este juego, hay algunos personajes que tienen unas características propias que los hacen "expertos" en unas acciones. Así, el **MINERO** es bueno para dar grandes saltos, pero en altura, no de longitud.
El **AVIADOR** se debe utilizar para bajar por precipicios o grandes alturas y moverse a los lados durante la bajada.
El **GORILA** es bastante rápido y su salto es pequeño pero se calcula bien donde va caer. Su puño sirve para destruir los muros que le impiden el paso.
El **VAMPIRO**, gracias a su salto largo, se convierte en el más rápido. Prueba a saltar todo el rato y verás que pronto pasas de fase. Como ya dije, su salto es el más largo.

En lugares como las plataformas, el mejor es el gorila por su salto, ya que no es ni muy pequeño ni muy amplio. Para los lugares donde caen piedras del techo (mina) el mejor es el vampiro saltando, ya que pronto pasará de fase.

CARGADORES

DASHA

```
3 ' cargador ARKANOID
5 ' por Antonio Plaza
10 bload "cas:"
15 cls:color 15,1,1:key off
20 input "Vidas infinitas (s/n)";a$
30 if a$="S" or a$="s" then gosub 50
40 defusr=&hc000:a=usr(0)
50 poke &hc03f,&h58:poke &hc040,&hc0
60 for n=49240 to 49247:reada:poke n,a:
next n
70 return
80 data 62,0,50,16,124,195,42,64
```

```
10 ' cargador PIPPOLS
15 ' por Antonio Plaza
20 bload"cas:"
30 poke &h91cf,&h99
40 defusr=&hd000:a=usr(0)
```

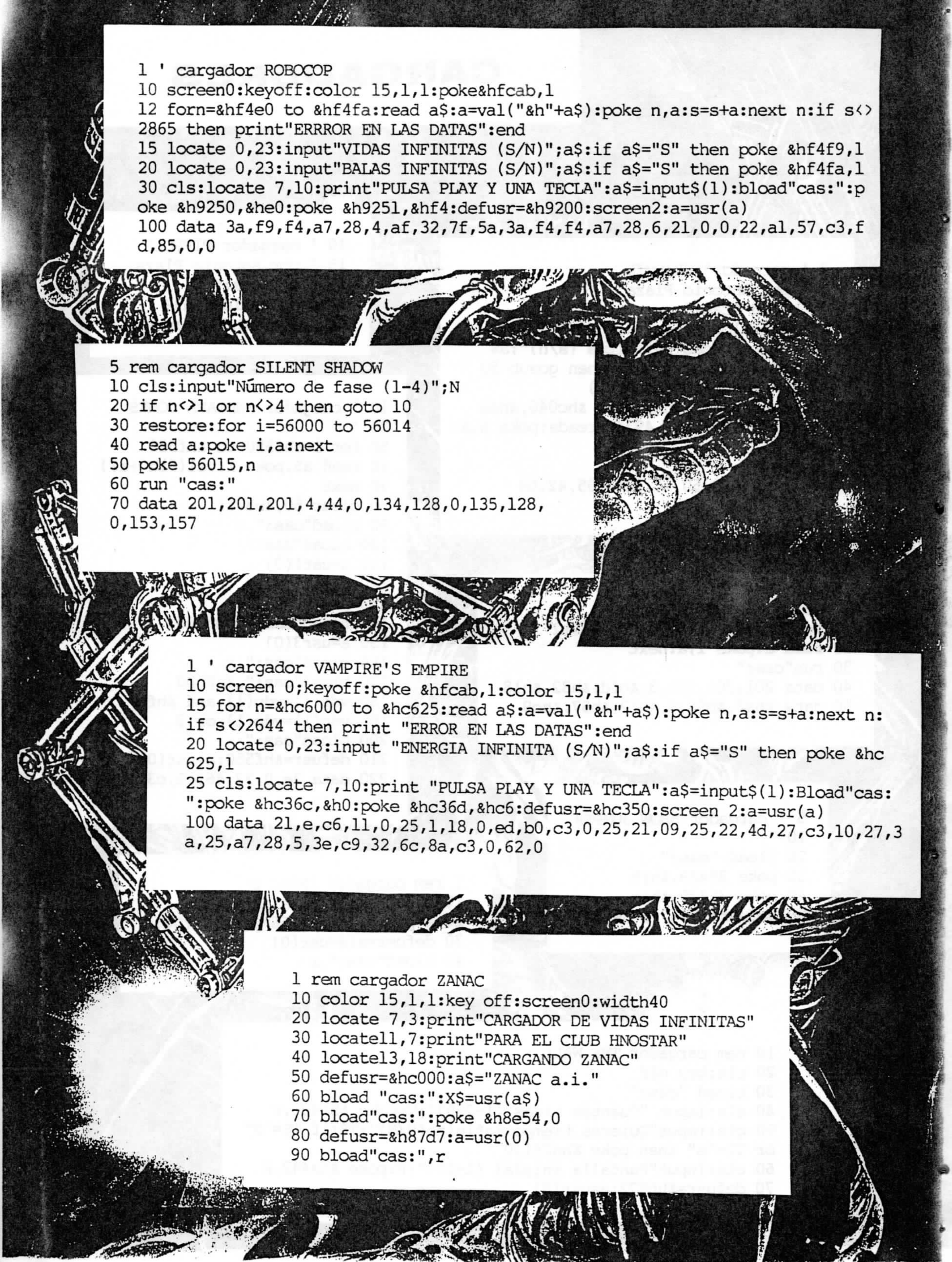
```
10 ' cargador INDIANA JONES
20 '
50 for i=&hf550 to &hf558
60 read a$:poke i,val("&h"+a$)
70 next
80 clear 50,&h87ff
90 bload"cas:",r
100 bload"cas:"
110 a=usr1(0)
120 bload"cas:"
130 a=usr2(0)
140 bload"cas:",&hf000
150 a=usr3(0)
160 bload"cas:",r
170 bload"cas:",&hf000
180 vdp(1)=vdp(1) and &hfe
190 vdp(1)=vdp(1) or 2
200 bload"cas:"
210 defusr=&hf550:a=usr(0)
220 data 3e,0,32,46,c2,c3,9e,d6,0,0
```

```
5 ' cargador OBLITERATOR
10 restore:for i=56000 to 56012
20 read a:poke i,a:next
30 run"cas:"
40 data 201,201,201,3,&hfd,&h32,&h18
50 data &haf,&h56,0,&h12,&h57,&hc9
```

```
5 ' cargador SHOW JUMPER
10 '
20 bload "cas:"
30 poke 35429,&hf5
40 poke 35430,&hac
50 defusr=35447:a=usr(0)
```

```
1 rem cargador ZANAC 2
10 bload"cas:":poke &h8ecf,0
20 a=peek(64703)+256*peek(64704)
30 defusr=a:a=usr(0)
40 bload"cas:",r
```

```
10 rem cargador THE WALL
20 cls:key off
30 bload "cas:"
40 cls:input "Cuantas vidas (1-255)";V:poke &ha401,v
50 cls:input"Quieres tiempo infinito(S/N)";T$:if T$="S"
or T$="s" then poke &ha2f1,0
60 cls:input"Pantalla inicial (1-22)";P:poke &ha442,P
70 defusr=&hb572:a=usr(0)
```

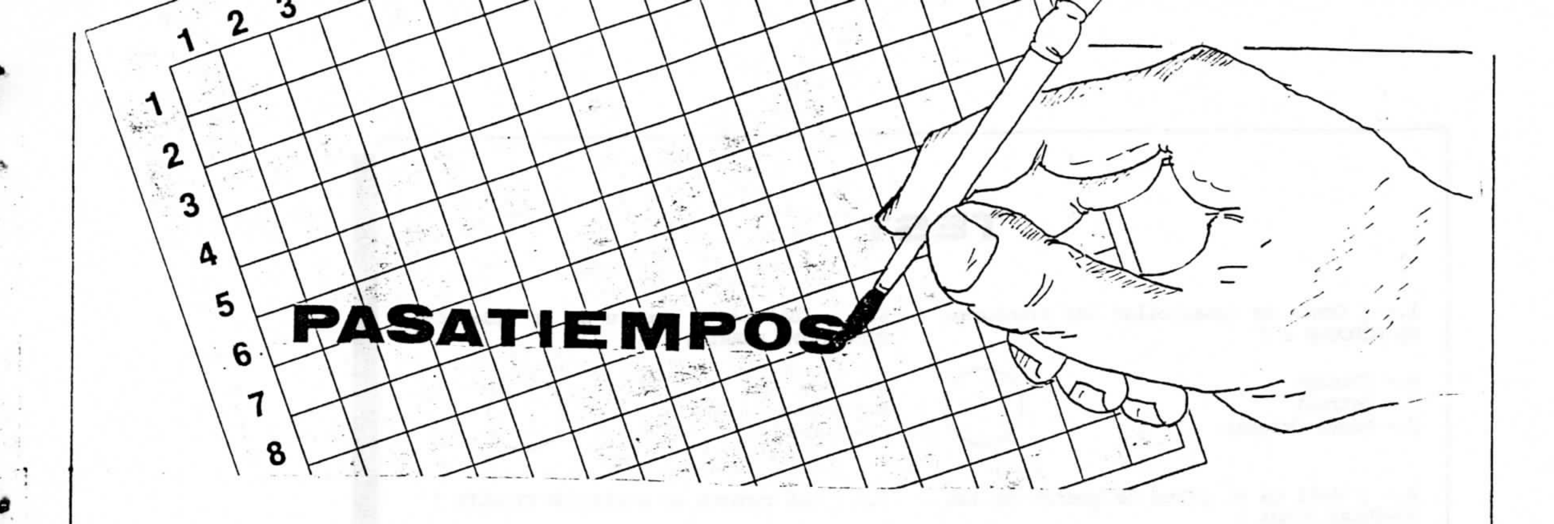


```
1 ' cargador ROBOCOP
10 screen0:keyoff:color 15,1,1:poke&hfcab,1
12 forn=&hf4e0 to &hf4fa:read a$:a=val("&h"+a$):poke n,a:s=s+a:next n:if s<>
2865 then print"ERRROR EN LAS DATAS":end
15 locate 0,23:input"VIDAS INFINITAS (S/N)";a$:if a$="S" then poke &hf4f9,1
20 locate 0,23:input"BALAS INFINITAS (S/N)";a$:if a$="S" then poke &hf4fa,1
30 cls:locate 7,10:print"PULSA PLAY Y UNA TECLA":a$=input$(1):bload"cas:":p
oke &h9250,&he0:poke &h9251,&hf4:defusr=&h9200:screen2:a=usr(a)
100 data 3a,f9,f4,a7,28,4,af,32,7f,5a,3a,f4,f4,a7,28,6,21,0,0,22,a1,57,c3,f
d,85,0,0
```

```
5 rem cargador SILENT SHADOW
10 cls:input"Número de fase (1-4)";N
20 if n<>1 or n<>4 then goto 10
30 restore:for i=56000 to 56014
40 read a:poke i,a:next
50 poke 56015,n
60 run "cas:"
70 data 201,201,201,4,44,0,134,128,0,135,128,
0,153,157
```

```
1 ' cargador VAMPIRE'S EMPIRE
10 screen 0;keyoff:poke &hfcab,1:color 15,1,1
15 for n=&hc6000 to &hc625:read a$:a=val("&h"+a$):poke n,a:s=s+a:next n:
if s<>2644 then print "ERROR EN LAS DATAS":end
20 locate 0,23:input "ENERGIA INFINITA (S/N)";a$:if a$="S" then poke &hc
625,1
25 cls:locate 7,10:print "PULSA PLAY Y UNA TECLA":a$=input$(1):Bload"cas:
":poke &hc36c,&h0:poke &hc36d,&hc6:defusr=&hc350:screen 2:a=usr(a)
100 data 21,e,c6,11,0,25,1,18,0,ed,b0,c3,0,25,21,09,25,22,4d,27,c3,10,27,3
a,25,a7,28,5,3e,c9,32,6c,8a,c3,0,62,0
```

```
1 rem cargador ZANAC
10 color 15,1,1:key off:screen0:width40
20 locate 7,3:print"CARGADOR DE VIDAS INFINITAS"
30 locate11,7:print"PARA EL CLUB HNOSTAR"
40 locate13,18:print"CARGANDO ZANAC"
50 defusr=&hc000:a$="ZANAC a.i."
60 bload "cas:":X$=usr(a$)
70 bload"cas:":poke &h8e54,0
80 defusr=&h87d7:a=usr(0)
90 bload"cas:",r
```

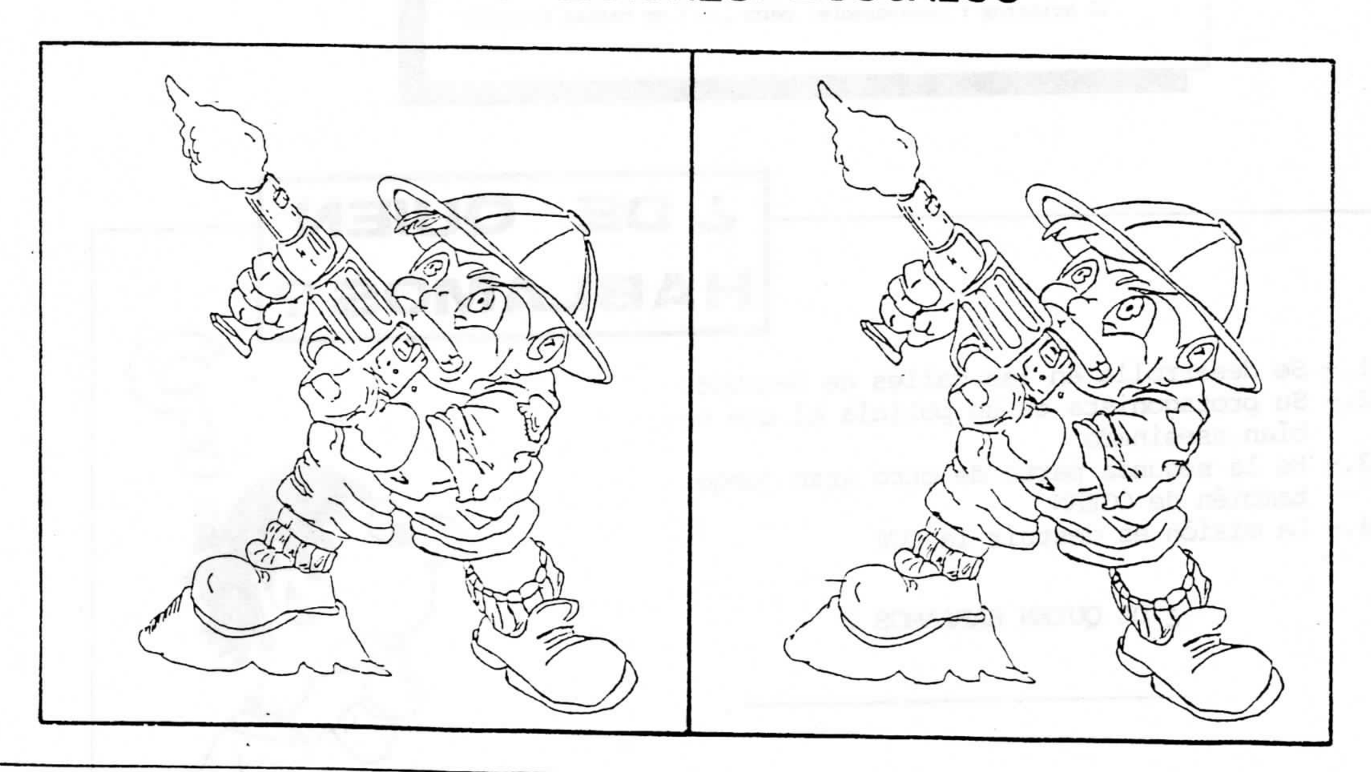



```
Y E T F J C G Q E R M A S G J E Y W
P E R S G L A Y D O C K Y M A Z A T
T E R R A K R E S T A U N C T W F L
F P O R A H I J S A P I Y Q S V F A
A R E H C T A N S D S A S M B C I O
M I S S T R E T S E L A R Y T F G K
I S U C R A N P A R C E E L A G H V
C A W R T U B C U P R E Y G B N J H
L E N A E Q A N P A S A A Q B U E N
E F C Z X A E N I S O N L M D S F P
P C U A T W W V Y N C F S K R E S T
A N T R O P A R O D J I N A M C D F
R O O R T M M I R D O A O T E R N I
O C T W A Z A V B N C V G Y A S A L
D H B U F R A N E F A L A T E D E C
I P A R U D I C E E N E R A U N B E
C E S B A T Y G Q L O S D E D G F O
```

Busca el nombre de 13 juegos. Los 13 juegos fueron comentados en la sección NOVEDADES DEL JAPON.



LOS 8 ERRORES. BUSCALOS



TEST

1.- ¿ Dónde se desarrollan las aventuras de ROBOCOP 2 ?

A.- Chicago
B.- Detroit
C.- Nueva Orleans

2.- ¿ Cuál es el grito de guerra de las TORTUGAS NINJA ?

A.- Cowa bunga!
B.- A por todas!
C.- Ayá vamos!

3.- ¿ Cuál es el título del último juego de OPERA SPORT ?

A.- N.B.A. Basket
B.- Golden Basket
C.- Basketball Play

4.- ¿ Cuál es la misión en Narco Police ?

A.- Rescatar a los rehenes
B.- Capturar los narcotraficantes
C.- Huír de la policía

5.- ¿ Qué objetos movemos en PUZZNIC ?

A.- Coches
B.- Nubes
C.- Cuadrados

6.- ¿ Cuál es el nombre de la aldea de TORVAK THE WARRIOR ?

A.- Amos
B.- Ragnor
C.- Torna

7.- ¿ Qué robaron en OPERATION STEALTH ?

A.- Un avión
B.- Un submarino nuclear
C.- Unos documentos secretos

8.- ¿ Contra qué lucha el protagonista de PANG ?

A.- Dragones
B.- Balones
C.- Burbujas

9.- ¿ Cuál es el nombre del jefe de la banda de el NARC ?

A.- Dr. Venom
B.- Mr. Big
C.- Joe Bad

10.- ¿ Cuál es el nombre de los protagonistas de CRACKDOWN ?

A.- Andy y Ben
B.- Alex y Max
C.- Splash y Tomson

SI TIENES:

0 aciertos : Hay que leer más las revistas del Club
1-3 aciertos : Muy mal
4 aciertos : Mal
5 aciertos : Regular
6-7 aciertos : bien, bastante bien
8-9 : Muy bien
10 aciertos : inmejorable, pero ... ¡ no harías trampas!

¿ DE QUIEN HABLAMOS ?

1.- Se desarrolla en las calles de Detroit
2.- Su protagonista es un policía al que habían asesinado
3.- Es la segunda parte de otro gran juego, también de OCEAN
4.- La misión es destuír la OCP

¿ DE QUIEN HABLAMOS ?

____

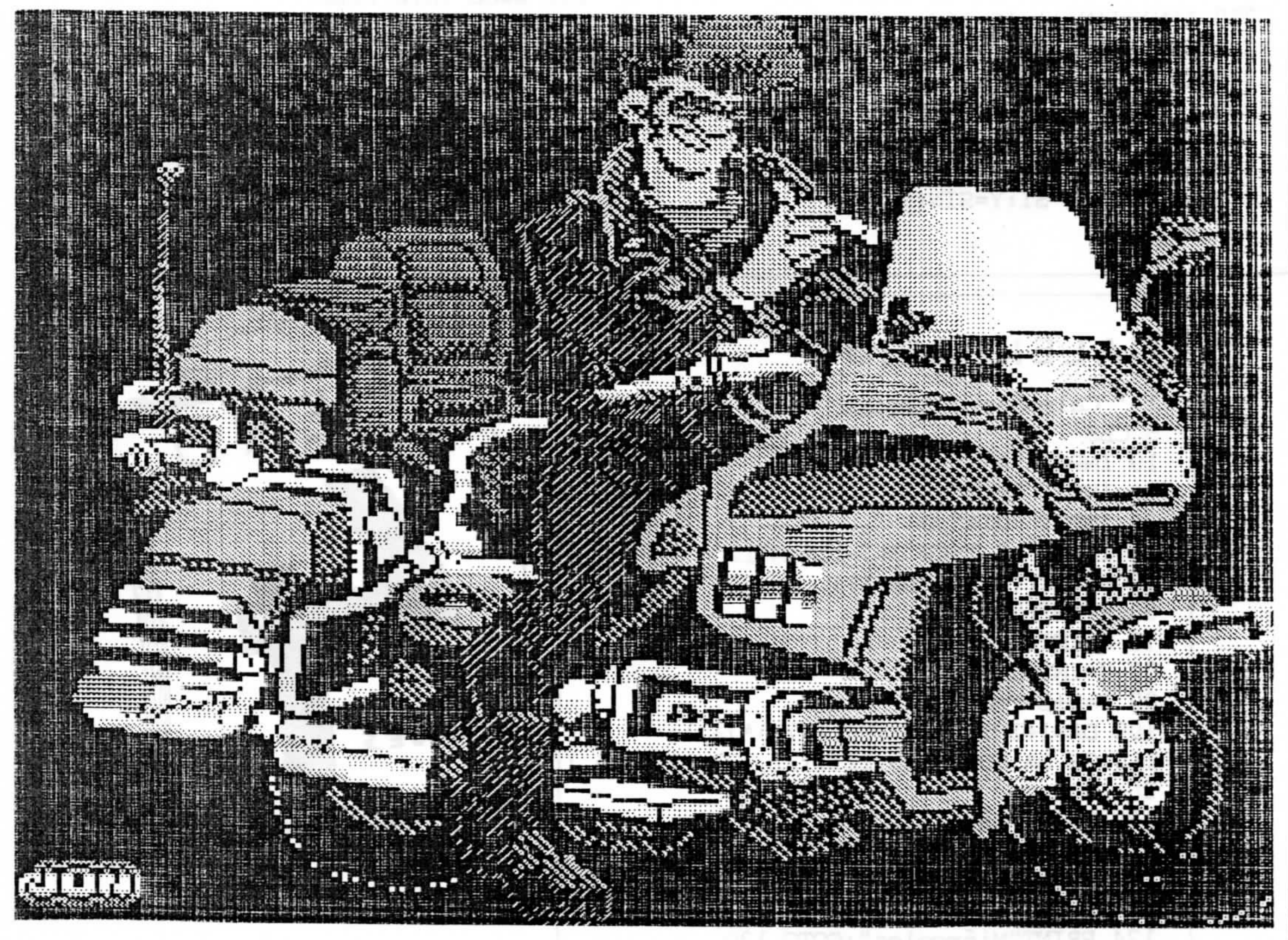


CONCURSO

Este concurso fue aplazado, puesto que aún nos entán llegando mascotas. También se puede enviar los programas en MSX, MSX2 y MSX2+
El concurso está convocado para todos los lectores de la revista.
El concurso se trata de crear una mascota, por medio del ordenador.
Se puede utilizar cualquier procedimiento. Si queréis podéis pasar el gráfico por impresora y así os ahorráis el disco o cinta.

BASES

1.- El tema es libre. Se puede enviar cualquier tipo de mascota.
2.- El programa se deberá enviar en una cinta o en un disco de 3,5"
3.- Hay que enviar con la mascota el nombre del ella y tu nombre en la parte que desees oportuno de la pantalla.
4.- Serán admitidos los programas en MSX, MSX2, MSX2+
5.- Los gráficos deben ser originales y no copiados de otro lugar.
6.- Se devolverán las cintas o discos si así lo desea el concursante.
7.- El plazo para la entrega aún no está fijado, puesto que aún nos llegan programas.
8.- Al participar en este concurso debes acatar todas las bases.



LA MASCOTA "JOHNNY ROQUETA" DE JON NAVARRO de LLODIO (ALAVA)

PROGRAMADORES

ARBOL

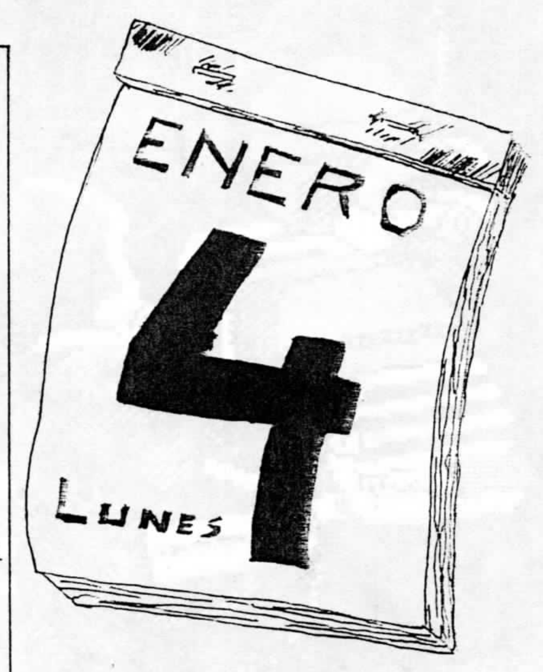
```
100 DIM I(20):SCREEN 2
110 LL=50
120 KK=4/5
130 RR=20
140 RL=20
150 N=0:AN=90:SI=LL*KK:PP=ANT(1)*8/360
160 '
170 LINE (128,211)-STEP(0,-LL)
180 I(N)=0:AN=AN-2*RR-RL
190 AN=AN+RR+RL
200 GOSUB 300:LINE-STEP(-X,-Y)
210 N=N+1:SI=SI*KK
220 IF SI 10 THEN 180
230 N=N-1:SI=SI/KK
240 GOSUB 300:LINE-STEP(X,Y)
250 I(N)=I(N)+1:IF I(N)  2 THEN 190
260 AN=AN-RL
270 IF N<>0 THEN 230
280 IF INKEY$="" THEN 280
290 END
300 RA=AN*PP
310 X=COS(RA)*SI:Y=SIN(RA)*SI
320 RETURN
```

CUERDAS

```
10 DIM X(70), Y(70):CLS
20 INPUT"¿ Número de puntos";S
30 INPUT"¿ Radio ";R
40 FOR Z=1 TO S
50 A=(Z-1)*8*ATN(1)/S
60 X(Z)=R*COS(A)+123
70 Y(Z)=R*SIN(A)+90
80 NEXT Z
90 SCREEN 2
100 COLOR 10,1,1
110 CLS
120 FOR Z=1 TO S
130 FOR L=Z TO S
140 PSET(X(Z),Y(Z))
150 LINE-(X(L),Y(L))
160 NEXT L
170 NEXT Z
180 IF INKEY$="" THEN 180
```

CALENDARIO

```
1 ' Calendario Secular
5 CLS
10 INPUT "AÑO";J
20 INPUT "MES";M
30 INPUT "DIA";D
40 IF M  =2 THEN J=J-1:M=M+12
50 E=INT((13/5)*(M+1))
60 F=INT(5*J/4)
70 G=INT(J/100)
80 H=INT(J/400)
90 T=D+E+F-G+H
100 DA=1+INT((T/7-INT(T/7))*7+.1)
110 ON DA GOTO 120,121,122,123,124,125,1
26
120 PRINT"Sábado":GOTO 130
121 PRINT"Domingo": GOTO 130
122 PRINT"Lunes": GOTO 130
123 PRINT"Martes": GOTO 130
124 PRINT"Miércoles":GOTO 130
125 PRINT"Jueves":GOTO 130
126 PRINT"Viernes":GOTO 130
130 END
```





COMPRO/VENDO

ANUNCIOS GRATIS

BUSCO parsers MSX, sea cual sea. También intercambio información de ensamblador con expertos en la materia, así como también cambio aplicaciones, diseñadores gráficos, etc. Vendo también video-aventura "MENTAWAI", programada por un grupo de amigos de Tarragona. Cuesta 400 ptas. Solicitar información. (gastos de envío incluídos). Interesados deben dirigirse a: Josep Sumoy i Palou. C/. Pere Martell, 10 6º 1ª. 43001 TARRAGONA.

VENDO ordenador SANYO MPC-200 + cassette por 30000 pts. y regalo 40 programas. Interesados escribir a Jesús Molina Hidalgo. C/. Francisco Flores EDF. Flores nº 2, 1º C. 30100 Espinardo. MURCIA.

CAMBIO juegos y programas de utilidad en MSX, pero estoy interesado en los juegos: HOMICIDIO EN EL ATLÁNTICO, EL CASO DE VERACRUZ, COSMO EXPLORER, SORCERY, DEUX EX MACHINA, etc. así como las novedades en cartuchos y aventuras conversacionales. Interesados escribir a: Fco. Javier Torreblanca. C/. Carraca 1, 3 A. 29011 MÁLAGA. Tel: (952) 304693.

PUEDO CONSEGUIR a mitad de precio que LASP: ACELERADOR DE DISCO (Fast-Disk) para Sony F-500, F-700 y F-900. Es un chip que dota a la unidad de disco de éstos aparatos de una velocidad de lectura--escritura 500 veces más rápido. Suministro con él instrucciones de montaje. REPONER UNA UNIDAD DE DISCO ESTROPEADA por otra totalmente compatible MSX (son unidades de doble cara, 720 K.)
Si quereis más información escribir o llamar a:
Antonio Plaza de Diego.
C/. Barceló nº 6 2ª planta
28004 MADRID

VENDO ordenador PHILIPS 8250 (MSX 2) de 256 K, unidad de disco de 720 Kb. incorporada, y hueco para la segunda. Monitor HIT--BIT de Sony en fósforo verde. 2 cartuchos, manuales, 35 juegos y utilidades en disco de 3,5" y algunos juegos en cinta original. Todo en muy buen estado. Precio total 50000 y sin monitor 40000. Interesados dirigirse a Antonio Plaza de Diego. C/. Barceló nº 6 , 2ª planta. 28004 MADRID.

TENGO el interés de conseguir el juego THE MAZE OF GALIOUS a cambio de los siguientes juegos originales en cassette: Valkyr, Venon Strikes Back, Thunder Blade, Xybots, Michel, Barbarian 2, Pack "A TODA MÁQUINA", etc. Interesados escribir a: Arturo Soravilla. C/. Urgel 228 2º 1ª. 08036 BARCELONA. O llamar al 93 322 12 41.

ME INTERESARÍA comprar un NMS 8280 PHILIPS VÍDEO/GRÁFICO. Escribir a: Jesús Gonzalo. C/. Castelladral 21, 3º 1º. 08670 Navás. BARCELONA. O llamar al (93) 820 41 72

ATENCIÓN. Cambio y vendo toda clase de juegos y aplicaciones para MSX-1. Poseo más de 300 títulos. Precios muy interesantes. Los interesados escribid o llamar a David Conde.
C/. Agricultura, 8-12, 1ºA
37004 SALAMANCA. Tel:(983) 240307

CAMBIO juegos MSX1, MSX2 en cinta y disco. También busco juegos para gunstick Interesados escribir a: Antonio Devesa. C/. Casas Nuevas, 87. 15705 Santiago de Compostela. LA CORUÑA.

Opinión

SIR WOOD

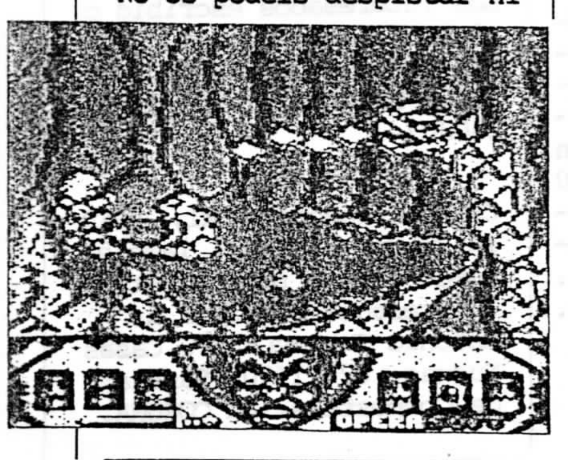
SIR WOOD es el último lanzamientode esta prestigiosa marca de vídeojuegos llamada OPERA Soft. Excelentes gráficos, magnífico colorido y buena música.

El juego se divide en 4 partes independientes. La primera parte es una demo no jugable. La demostración es muy apreciable, pues tiene mucho colorido y buena música. Tiene un toque de humor.

La primera fase trata de ir a arrancar la espada sagrada de SABLAT para poder entrar en las cuevas del castillo. Es conveniente matar a TODO el bicho viviente que se nos ponga por medio. Se realiza en scroll horizontal con tres planos superpuestos que se mueven a distinta velocidad.Chulísima.

La segunda fase ya no es tan chula. Se mueve en scroll horizontal pero no tiene tres planos superpuestos. Está hecha con excesivo color azul. Matar al dragón es algo difícil. No os podéis despistar ni un segundo. Parte de la dificultad se debe a las numerosas colmenas que caen del techo y, al estallar en el suelo, sueltan saltamontes o pájaros enemigos. No dejes que una cápsula de energía se convierta en una especie de vasija. Si es así, no la cojas o te restará energía.





La tercera y última fase se produce en el interior del castillo.También aquí es necesario matar a todo bicho viviente, con la finalidad de cambiar de arma y poder matar a los enemigos gigantes(los del final de cada fase).

Los gráficos resaltan otra vez, el colorido también. Esta parte se compone de niveles, hasta llegar a la torre.

En resumen: **un** buen juego amenizado con un poster larguísimo. Os lo recomiendo profundamente.

Joan Ensesa M.

COMPARA...

Sí. Está visto que algunos usuarios de MSX están mal informados acerca de sus propios ordenadores, y sueñan con un "AMIGA", creyendo que "es el mejor ordenador del mercado".

Pues no, no quiero que caigáis en la trampa publicitaria de las empresas no relacionadas con el MSX, pues el MSX es el mejor. Ya sé que lo sabéis, pero hasta ahora quizás no teníais pruebas para enseñarle a algunos amigos usuarios de otros ordenadores.

Por lo tanto, me he decidido a hacer una comparación entre el MSX y los demás ordenadores del mercado. Comencemos.

SPECTRUM

Ejem,ejem. No sé como he puesto un ordenador tan malo en estas páginas, pues sabéis de sobra cómo es. Para más información miraos la página 53 del número pasado de esta revista que tenéis en vuestras manos.

AMSTRAD CPC

No comentaré el Amstrad Plus, pues ya vino un comentario bastante duro de él en el número pasado, página 33.

El CPC carece de sprites. Puede tener 16 colores con una resolución de 160x200 pixels, 4 colores con 320x200 ó 2 colores con 640x200 pixels(esta última supera horizontalmente a los MSX2 y 2+, pero sólo puede poseer DOS colores). Tres canales de audio. Ventanas de texto (algo que, la verdad, no tiene mucho uso).



PHILIPS NMS-8245

Otros puntos en contra (si tenemos en cuenta que no tiene ninguno a favor) es que sus dikettes son de 3", incompatibles en todo y demasiado caros para ser una excusa. Además, la fuente de alimentación está en el monitor. Imagínate que se estropea el monitor. ¿Cómo lo conectas al televisor?

COMMODORE 64

Como su propio nombre indica,tiene 64K, con la "pega" de que para ampliarlos te tienes que comprar otro ordenador...

Sus gráficos manejan 16 colores con una resolución gráfica de 320x200 pixels (pero los colores se MEZCLAN en pantalla, es decir, no se sabe bien dónde están las siluetas) Posee sprites, por cierto, ¡ocho!

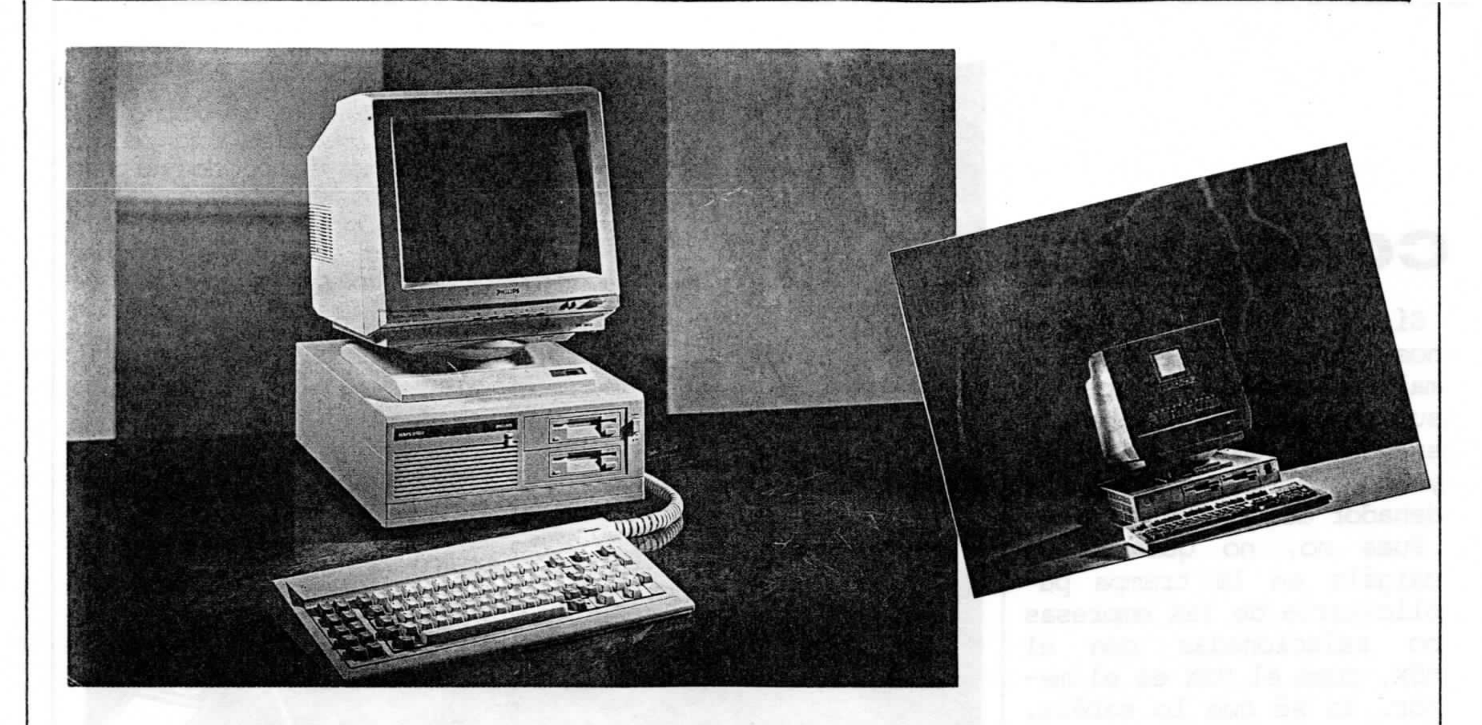
EN fin, hablar más es innecesario. Está a años-luz de nuestros ordenadores. Y ya no hablemos de los MSX2 y 2+.

ATARI ST

Ya pasamos a los 16 bits, así que debéis tener en cuenta que son más rápidos y que --en teoría-- su chip permite manejar más colores y más resolución. No os preocupéis, pronto saldrán los MSX3, con 16 bits,casi seguro(?)

No poseo mucha información acerca del ST (ni de los demás ordenadores), así que si hay algunas lagunas o incorreciones sabed que no es del todo culpa mía.

Buen, al grano:Comenzando por el aspecto gráfico,podemos tener 320x200 pixels con 16 colores, 640x200 con 4, ó 640x400 con sólo dos. Posee tres canales de sonido. Tiene 512 K de RAM y ¡¡16!! de ROM (así que tiene un BASIC sofisticadísimo, como podéis apreciar). Se le pueden conectar cartuchos de 128K máximo, disco duro de hasta 20 megas(como en el Amiga, pero tengamos en cuenta que los MSX pueden



equiparse con disco duro de 192 MB. ¿Sorprendidos?)

Como véis, no sé de qué nos quejamos.

AMIGA

¡Resolución de hasta 640x 400 pixels! ¡Paleta de 4096 colores, de la que podemos usar hasta 32! ¡Una increíble capacidad de 8 sprites! ¡Puede digitalizar! ¡Tiene 4 canales de sonido en stéreo!

Como se puede observar, no es nada del otro mundo, y tampoco hay por qué alucinar ni tampoco hay que hacer una campaña televisiva tan "asombrosa".

Más información sobre el Amiga: MSX-Club, nº 60-Enero 90. Pág. 32.

PC & COMPATIBLES

Tarjetas por aquí... Tarjetas por allá... Esta la tengo "repe", te la cambio... Si queréis hacer algo con este ordenador os tenéis que ganar "pasta", aunque la oferta de compra del ordenador parezca asombrosa. Bueno, tengamos en cuenta que fue pensado para las oficinas.

CONCLUSION

El MSX no tiene competencia, así que ya podéis ir enseñando estas páginas a ese amigo que tiene un Spectrum y encima os cae mal. Yo, por mi parte, me voy a comprar un MSX2+, y os aconsejo que cuando os cambiéis de ordenador, este sea un MSX2+, un MSX3, u otro que salga en un futuro del stándar MSX.

Juan M. del Río S.

TOLKIEN

Quizás sorprenda a algún lector encontrar un artículo sobre J.R.R. Tolkien en una revista como ésta, netamente dedicada al mundo de la informática y especialmente de los MSX.

Sin embargo, J.R.R. Tolkien (John Ronald Reuel Tolkien) está mucho más relacionado con el mundo de los ordenadores de lo que parece, ya que aunque él murió antes de que los ordenadores alcanzasen una difusión importante, sus obras sirvieron de base a una gran cantidad de aventuras gráficas y R.P.Gs. (Role Play Games), además de devolver al mundo una parte de sí mismo que hacía mucho tiempo que tenía olvidada. Me estoy refiriendo a la imaginación, por eso un mundo tan necesitado de ella, como es el de los videojuegos, recogió rápidamente sus ideas y las aprovechó desde el primer momento. Tan es así que el primer juego de rol llamado Aventura Original, aparecido en 1976, tres años después de su muerte, contenía muchos de los personajes típicos de sus obras: enanos, elfos, dragones y cuyo comportamiento era similar al de sus libros. Además, debemos tener en cuenta que Tolkien no sólo era un gran escritor, sino también un gran dibujante, por lo que muchos programadores pasaron sus dibujos directamente del papel a la pantalla del ordena-

dor.

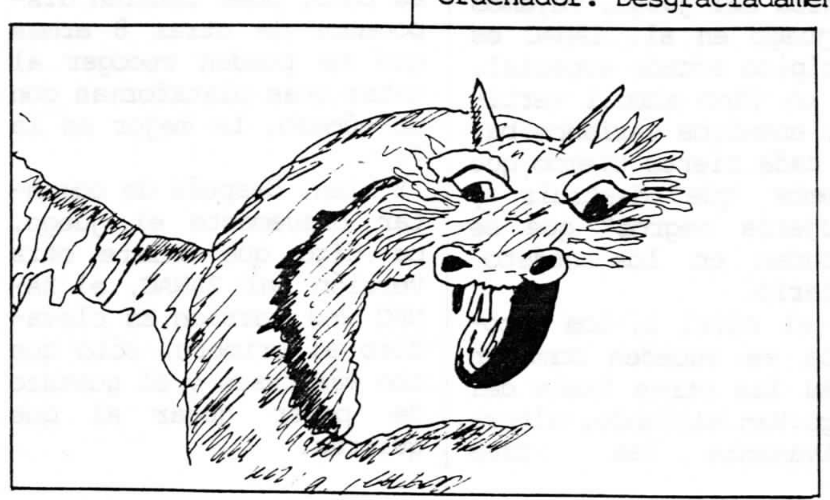
Todo empezó en 1937 cuando Tolkien escribió The Hobbit, su primera obra, de la que nunca se sentiría muy satisfecho y en la que ya aparecen los personajes y situaciones que caracterizarían todas sus obras posteriores, como enanos, elfos, trolls, dragones, cuevas repletas de tesoros,etc.

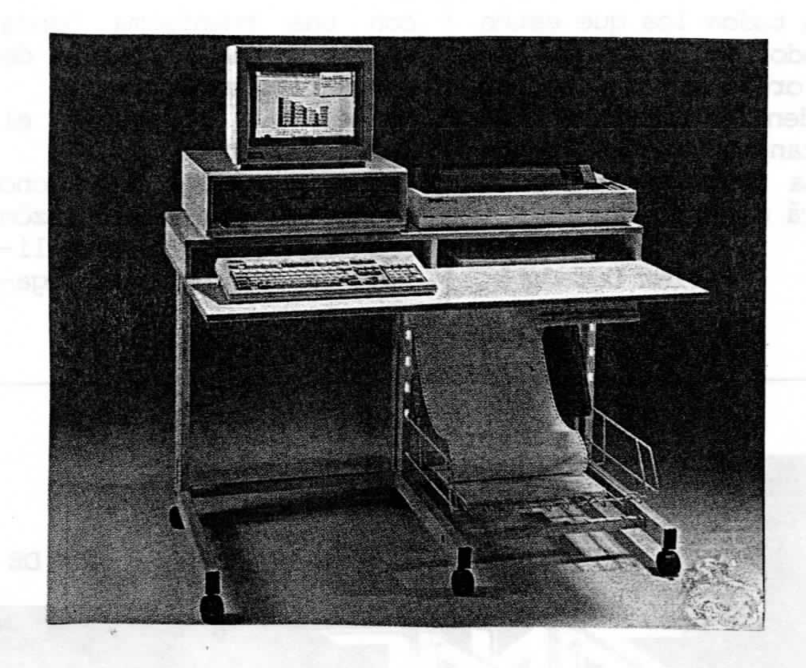
En 1953-1954 escribiría su obra cumbre, en forma de trilogía, El Señor de los Anillos, en la que se recrea en un mundo fantástico y perfectamente caracterizado en todos los sentidos.

Tanto El Hobbit como El Señor de los Anillos, fueron llevados al mundo de los vídeojuegos y del cine años más tarde. Para el sistema MSX sólo aparecería en 1986 El Hobbit, una aventura gráfica que tenía como curiosidad el hecho de que sus textos fueses en inglés.

Mi intención al escribir este artículo no es otra que hacer un pequeño homenaje a ese mago de la imaginación que fue Tolkien e intentar que algún lector del mismo se interese lo suficiente por su obra como para leer alguno de sus libros. Espero haber conseguido ambas cosas.

Javier Dorado R.





¿ TRAICIONAMOS AL MSX ?

Bueno, a muchos de mis lectores (al menos yo espero que sean muchos) les habrá sorprendido los artículos que he escrito sobre los PCs. Esto tiene una explicación lógica:hace ya un par de meses que me he comprardo un PC compatible; esto no significa que voy a abandonar mi MSX y mucho menos a venderlo. Mi apoyo al sistema sigue siendo total; de hecho,sigo comprando todo el soft y todos los periféricos que me es posible para mi ordenador. Desgraciadamente sé que mucha gente ha vendido su antiguo ordenador MSX para comprarse un ordenador nuevo que le ofrezca las posibilidades gráficas y sonoras necesarias para hacer correr los nuevos juegos que están apareciendo para los ordenadores de 16 Bits.

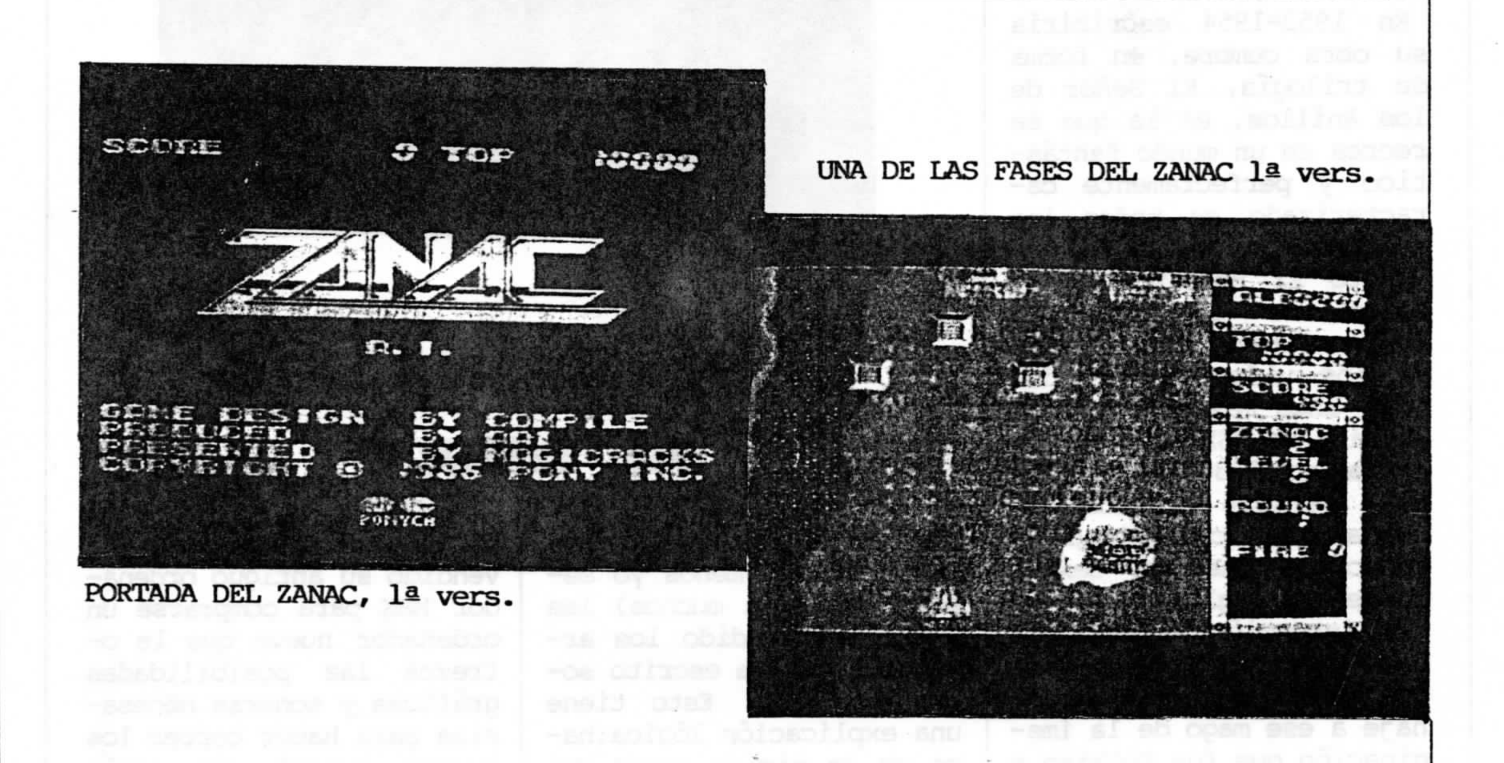
Me parece lógico el deseo de poseer un ordenador más potente y tener acceso así a estos nuevos programas, lo que ya no me parece tan lógico es que para conseguir este nuevo ordenador vendan su viejo MSX. Los MSX siguen hoy tan vigentes como el primer día, y si esto es así es gracias a un grupo de "locos" entre los que tengo el honor de contarme, que seguimos apoyando al sistema sin paliativos de ningún tipo y que no renunciamos a él de ninguna manera. Por eso

pido a todos los que estén pensando en comprarse un nuevo ordenador que no por ello den de lado a su MSX que tantos buenos retos les ha dado y sin duda seguirá dando.

Javier Dorado R.

con una buenísima banda sonora y una monotonía de escenarios exasperante.
No es muy halagador el panorama, ¿no?.
Este programa ha hecho historia por una razón bien simple:la "playability", la capacidad de juga-

clases de los mismos que tiene el programa:el verde, el rojo (volcánico), y el agua (azul).
Para acabar con todos los esperpentos de las galaxias que nos vengan a tocar las narices, dispone-



PORTADA DEL ZANAC, 1ª vers.

UNA DE LAS FASES DEL ZANAC 1ª vers.

ZANAC

Hace ya unos cuantos años una compañía japonesa llamada COMPILE sacó al mercado uno de los mejores juegos de la historia softwariana del MSX:**ZANAC**, unidad de combate encargada del desarrollo de elementos revolucionarios...
¿Qué, os suena el nombre...?.Pues sí.A mi entender, es uno de los juegos japoneses más populares de la historia. ¿Y a qué será debido eso? Pues ahora mismo lo sabremos...
ZANAC es un juego simple, adictivo,poco original, sin mucho colorido ni florituras innecesarias, bilidad que tiene. Su elevadísima adicción es debida a que, técnicamente, es perfecto. Su música es pegadiza y, en definitiva, bueno a todos los niveles de programación.
dejando ahora la parte tecnica del juego, vayamos al juego en sí. ZANAC es un típico arcade espacial, con un fino scroll vertical, enemigos variados,bases cada cierto tiempo que tenemos que destruír y "agujeros negros" que se esconden en los objeto-misterio.
En el nivel 1, los decorados se suceden como en todas las otras fases del juego:Van saliendo, alternativamente , las tres mos de un débil cañoncito amarillo, que se puede multiplicar si cogemos unos objetos blancos que salen cuando disparamos a unas plataformas que van de tres en tres(ojo, son las azules). Pero esto no es todo, pues también disponemos de otras 8 armas que se pueden recoger al matar unas plataformas con un número. La mejor es la 7.
Y bien, después de comentar brevemente el juego, os digo que existe otra versión del ZANAC, el ZANAC 2nd version.Es clavadito al primero, sólo que con más fases y el gustazo de poder jugar al que quieras.

Ahí van las conclusiones, válidas para las dos versiones, y sus respectivos cargadores que, creedme, os harán mucha falta. (Ver sección CARGADORES)

GRAFICOS	●●●●●●●●○○
SONIDO	●●●●●●●●●○
COLOR	●●●●●●●○○○
EFECTOS	●●●●●●○○○○
MELODIA	●●●●●●●●●●
ADICCION	●●●●●●●●●○
TOTAL:	●●●●●●●●○○

Josep Sumoy P.

JUEGOS '90

Ahora que ya se ha acabado el año, creo que no estaría mal echar una miradita a la producción de soft para MSX durante el anterior año 1990. Por eso me he decidido a hacer un pequeño catálogo en el que mes a mes figuran los mejores juegos que han ido apareciendo.

Aunque supongo que muchos de los lectores no estarán de acuerdo con todos los juegos que aquí aparezcan, espero que, al menos, sí lo estén en que los juegos que aquí figuran cuentan con una calidad indudable y que en su momento fueron números uno de ventas. Otro dato a tener en cuenta es que, desgraciadamente, y muy a mi pesar, no he podido comprar todos los juegos producidos para nuestra norma (¡ Y QUE CONSTE QUE LO HE INTENTADO !). Razón por la cual no están todos los que son aunque al menos espero que los que están tengan un apoyo mayoritario de los lectores de nuestra revista, para ser calificados como los mejores juegos de todo el año 1990.



CON "VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA", TOPO DEMOSTRO SU GRAN CALIDAD DE JUEGOS.

LOS MEJORES JUEGOS DE 1990

ENERO .-

Enero fue un mes bastante pródigo en juegos, por algo es la época en la que los Reyes Magos se dejan caer por nuestras casas cargados con los últimos lanzamientos nacionales y extranjeros. Aparecieron juegos como: **LIVINGSTONE SUPONGO 2, VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA, GHOSTBUSTERS 2, HYSPSYS** ,etc.

Pero el que a mi juicio fue el mejor juego de ese mes es **WAR IN THE MIDDLE EARTH** de **DRO-SOFT**.

FEBRERO .-

En Febrero aparecieron varios juegos dignos de mención como:**MORTADELO 2** o **LOS INTOCABLES**, pero creo que el mejor juego, y sé que muchos lectores estarán de acuerdo, fue **EL CAPITAN TRUENO** de **DINAMIC**.

MARZO .-

No se puede decir que el Marzo haya sido un mes pródigo en juegos. A mi modo de ver sólo es digno de mención el pack **CINCO ÉXITOS DE OPERA**, compuesto por **SOL NEGRO, ULISES, MUTANT ZONE, LA ABADÍA DEL CRIMEN** y **GONZZALEZZ**.

ABRIL .-

En Abril aparecieron una serie de buenos juegos: **RAM, HOSTAGES, EL AMO DEL MUNDO**, etc., de entre los que resulta muy difícil elegir uno, sin embargo yo prefiero **COZUMEL** de **A.D. (AVENTURAS DINAMIC)** por la gran acogida que tuvo y la notable calidad de esta aventura gráfica.

MAYO .-

Estoy seguro que todos estarán de acuerdo si digo que el **MAD MIX 2** de **TOPO** fue, sin duda alguna, el mejor juego de este mes. Parece que eso de "los viejos rockeros nunca mueren" se puede aplicar perfectamente a mister Pacman.

JUNIO .-

En Junio brilla con luz propia, por su indiscutible calidad,**JUNGLE WARRIOR** de **ZIGURAT**, un juego que contribuyó a hacernos pasar un verano realmente agradable y con el que **ZIGURAT** inició una campaña realmente agresiva en el mercado de soft español.

JULIO .-

En Julio, la recién constituída **OPERA SPORTS**, filial de **OPERA SOFT**, produjo su primer lanzamiento:**ANGEL NIETO POLE 500.** Con él, **OPERA** dejó bien a las claras que la calidad y el bien hacer serían también norma de su nueva filial.

AGOSTO .-

En Agosto, y para variar, fue nuevamente **OPERA** la que alcanzó el máximo éxito con su **SUMMER PACK**, que reunía los que son, sin duda, sus mejores juegos de todo el año:**MOT, CORSARIOS** y **LIVINGSTONE SUPONGO 2**. Un pack auténticamente de "oro" que nos tuvo atados al joystick durante el resto del verano.

SEPTIEMBRE .-

Durante este mes hubo una auténtica avalancha de buenos juegos y de temas muy variados, como el **PACK GENIAL** o el **PACK METAL ACTION**, además de varios simuladores futbolísticos, resaca de los pasados mundiales; pero a pesar de todos ellos, fue nuevamente **OPERA** con su **SIR WOOD** la que dio el gran golpe de ventas.

OCTUBRE .-

La vuelta al "cole" nos fue amortiguada gracias a dos preciosidades informáticas; una de ellas fue **LORNA** de **TOPO** y la otra la bella astronauta de **LA AVENTURA ESPACIAL** de **A.D.** Que cada cual elija la que más le guste.

NOVIEMBRE .-

En Noviembre, por su relación calidad/precio, el pack **DE CINE** de **OCEAN**, es el que se lleva la palma gracias a la buena calidad de los juegos que lo componían:**ROBOCOP, GHOSTBUSTERS 2, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE y BATMAN.** ¿Hay quién dé más por menos?

DICIEMBRE .-

En Diciembre vuelven los Reyes Magos, Papá Noël y los grandes almacenes a intentar encasquetarnos la mayor cantidad de juegos posible. Uno se vuelve realmente loco intentando elegir los mejores juegos para el ordenador. De todas formas, espero no equivocarme mucho si elijo al **CHESSMASTER 2000** de **DRO-SOFT**, por aquello de que no todo es masacrar marcianos o pegar una paliza al malo de turno a base de karate o kung-fu, pero si no sabes jugar al ajedrez, y ni falta que te hace, puedes elegir a las **TORTUGAS NINJA** de **MCM** o **NARCO POLICE** de **DINAMIC**,o **SITO PONS 500c GRAN PRIX** de **ZIGURAT** o **POLI DIAZ** de **OPERA SPORTS** o **KARATEKA** de **DRO-SOFT**, etc, etc, etc.

Bueno, y esto es más o menos lo mejor (a mi parecer) que nos ha ofrecido el año 1990.

En total, 12 meses de la historia de nuestros MSX repletos de acción, aventuras y, a veces, incluso de calidad.

Espero que el próximo año sea, al menos, tan bueno como este para todos y en todos los sentidos.

Javier Dorado

BATMAN fue, sin duda alguna, un gran éxito tanto en el mundo de los ordenadores como en el cine.



SOLDIER OF LIGHT

Uno de los espacios que más espacio ocupa en cualquiera revista dedicada a los juegos de ordenador es, precisamente, este que estás leyendo ahora, el de los comentarios de juegos.

La función de estos comentarios es clara, que el comprador de los mismos tenga un punto de referencia a la hora de comprarlos, aparte de la engañosa publicidad que éstos nos ofrecen. Por eso he escrito este artículo, para salvar al pobre incauto que, como yo, se deje atrapar por las bellas portadas y las frases revolucionarias que nos ofrece este juego.

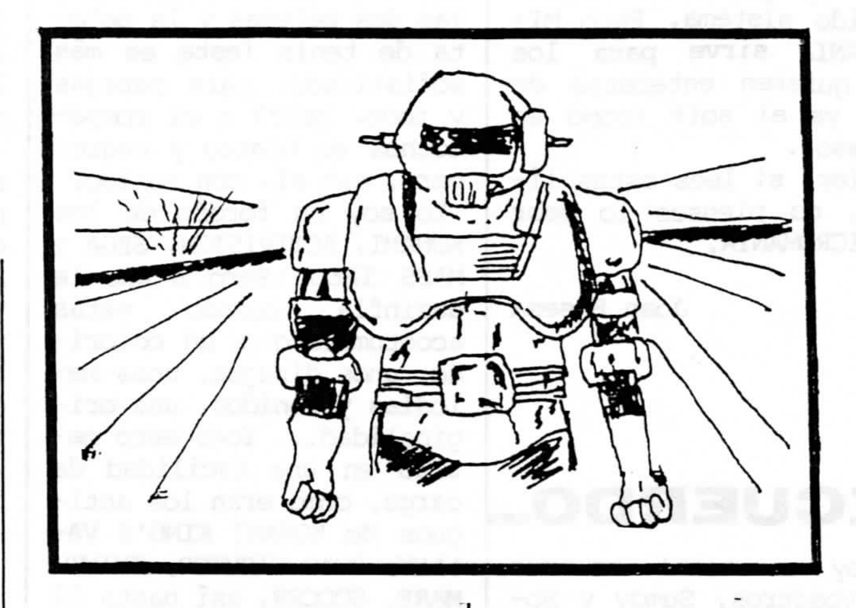
Sí, porque este juego, aparte de ser "una fantástica conversión de la máquina original de Taito" y "el arcade que revolucionará el mercado", tiene bien poco que ofrecer. Y este poco es:

-Argumento original: Salva al Universo de las fuerzas del mal.(¡Otra vez!)

-Sonido alucinante: Sí, el que le hagas tú con la boca.

-Gráficos increíbles: Malos, monocromos y(espero que sea un error de mi cinta <u>original</u>) en las fases que transcurren en el espacio dejan su imagen impresionada por donde pasan, por lo que al cabo de un rato no se ve nada.

-Y una adictividad...casi nula. Esto es debido principalmente a que las píldoras con que obtienes armamento son todas iguales.



por lo que que no sabes si el nuevo arma que vas a coger va a ser mejor o peor. Además, el juego es muy fácil de pasar (yo me lo pasé el mismo día que lo compré) ya que las 3 fases de que consta son prácticamente iguales y las fases del espacio se pueden pasar con un poco de intuición y poniéndote en una esquina.

Por lo demás, este juego viene a ser un arcade se scroll horizontal con algún que otro momento en el que se combinan un poco las plataformas sobre las que hay que saltar.

Armado con un fusil que puede ser cargado con diferente munición, nuestro hombrecillo deberá atravesar 3 mundos custodiados por 3 enemigos algo más resistentes pero poco peligrosos para después entrar en la famosa subfase del espacio, que es el típico matamarcianos.

En fin, un juego al que sólo le faltaba ser multicarga para ser peor y que supongo que habrá gente a la que le entusiasme y se pase las horas frente a él (hay gente para todo), pero que a mí me ha decepcionado mucho, mucho.

Jesús García

¿ MANIA ?

¿ MANIA A MICROMANIA ?
(Carta dirigida a Javier Dorado)

Recientemente he leído un artículo en esta misma revista, con el título: MICRO¿MANIA? AL MSX. Yo mismo compré la revista en ese mes por curiosidad, y vi lo mismo que ponía el artículo. Amigo javier, estoy de acuerdo con tus afirmaciones, pero no has de pensar lo peor. De entrada, yo también vi que nada tenía que ver con el MSX, pero los mapas de juegos y los comentarios, no son tan malos. También adquiero la revista MSX-CLUB y aseguro que en la revista MICROMANIA comentan los juegos 2 meses antes que la MSX-CLUB.

Ahora un poco de crítica. Dicha revista comenta muy

pocos juegos para nuestro querido sistema. Pero MICROMANIA sirve para los que quieren enterarse de como va el soft (como es mi caso).

Javier, si lees estas líneas, no pienses lo peor de MICROMANIA.

Joan Ensesa

RECUERDO...

Estoy en total acuerdo con vosotros, Sumoy y Solé. Al MSX lo están tirando por los suelos estas casas que venden y estas copias al MSX que parece que juegues con un SPECTRUM. De seguir bajando así, dentro de cuatro días los únicos juegos que tendremos serán los de antaño, el clásico frontón, las dos paletas y la pelota de tenis (este es más sofisticado, para parejas y todo, ¿eh?) o el rompetochos en blanco y negro, pero, eso sí, con sonido.

Yo soy un forofo de los KONAMI, ACTIVISION, SEGA y MASS TAEL. Pero a uno le desinfla cuando estás acostumbrado a un colorido, unos dibujos, unas melodías y sonidos, una originalidad... Todo esto metido en una facilidad de carga, como eran los antiguos de KONAMI **KING'S VALLEY, ROAD FIGHTER, KNIHTMARE, SOCCER**, así hasta 22 más de KONAMI que tengo; Pero te llega un **GOONIES**, que ya empiezan que si claves y otras puñetas, y no hablemos del **GREEN BERET.** Te lo anuncian en revistas con imágenes super dinámicas (imágenes de alguna máquina de salón, diría yo). Te compras el juego porque pone KONAMI y lo siguiente es tirarte de los pelos y pegarle una patada a la cinta.

Otro caso similar me ocurrió con ACTIVISION. Compré **RIVER RAID;** no es una cosa del otro mundo, pero bien. Compré **H.E.R.O.** ¡Hombre, esto empieza a parecer KONAMI! pensé yo. Y, efectivamente, igual que KONAMI: la primera bien, la segunda muy bien y al llegar a **GHOSTBUSTERS**, pssss, otra desinflada.

Estamos en una época de muchas fotos engañosas para vender más, portadas en cintas, y en pantalla sólo tienes ganas de que comience el juego, para que esas super-imágenes que ves tomen movimiento y después de minutos interminables (si es que te "entra" el juego) te preguntas: "¿dónde está el héroe de la portada? ¿Y el colorido de las fotos de atrás?"

Lo dicho, os preparo un torneo o tenis o frontón para un futuro no muy lejano y si no ¡ al tiempo !

Jesús Gonzalo

JOSEP SUMOY Y ALBERT SOLE

CACHONDEO MSX

Si, sí lo parecemos. La mayoría de vosotros lo parecéis. Y no lo digo con ánimo de ofender, sino para que recapacitéis una cuestión que ahora os plantearé: Los vídeo juegos.
Sí, los vídeo juegos. La inmensa mayoría de juegos que os compráis de las siguientes compañías: DINAMIC, OPERA, IBER, TOPO, DRO, OCEAN, GREMILIN, US GOLD, por nomorar las más importantes, venden, desde 1988 en adelante sólo conversiones 100% SPECTRUM a los usuarios MSX. Y no es que les tenga manía a esos señores, lo que sucede es lo siguiente:

CAUSA: El MSX pierde apoyo comercial en España.
DESENLACE: los programadores pasan del MSX porque no les es rentable, y los juegos que sacan para MSX son simples conversiones del SPECTRUM. Y lo más fuerte es que algunos de estos juegos ni funcionan en algunos MSX (Ghostbusters 2, Power Drift, Altered Beast, Triple Comando, Aspar G.P. MASTER ...)
La causa de ello es que los que hacen estas conversiones es que :

1.- O es que no les da la gana de hacerlas bien.
2.- O son tontitos y no saben utilizar un interface.

Yo me inclino por la primera.
Y nosotros, como tontos, les apoyamos. Yo, personalmente, ya no compro ningún juego que sea conversión spectrum, pues lo único que hago con ello es lo siguiente:
Pegarme un chasco al ver la birria de juego que han sacado, y dar mi dinero a los que han echado al MSX por los suelos.

Y que conste que no exagero ni un pelo, pues aún me callo algo ...

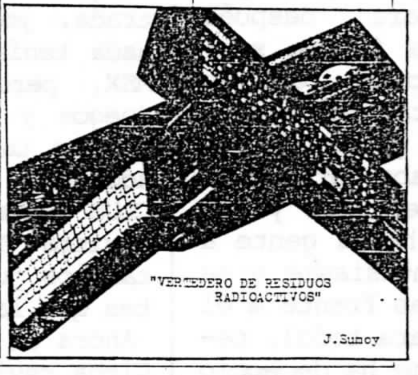
A PARTIR DE ESTA LINEA SOLO ES NECESARIO QUE LA LEAN LOS NOVATOS.

Y vosotros me diréis. ¿ Y qué hay de malo en una conversión de esas ?
Pues muy fácil. Esas conversiones no aprovechan ni el 50% de las posibilidades gráficas, acústicas y de "playbility" del MSX. Toda una pena. Termino mi artículo con una pequeña comparación entre un Spectrum y un MSX.

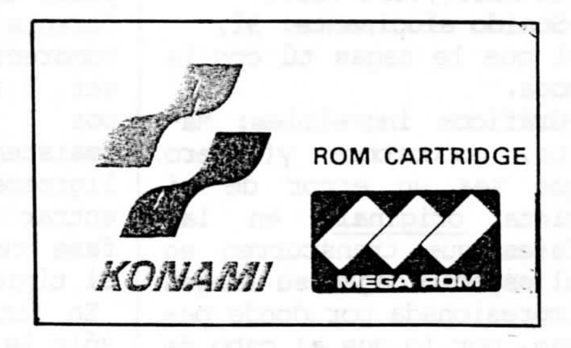
SPECTRUM: 48 K
4 colores
1 canal de voz.
Confusión de sprites.
Difundido en Gran Bretaña y Francia.
Es apoyado por todos los programadores.

MSX: 64 K
15 colores
3 canales de voz, con posible ampliación a 9 stereo
Poca o nula confusión a sprites
Difundido mayoriatriamente en Japón. Le sigue Bélgica y Holanda.
Sólo se ve apoyado por los nipones.

Ante todo, debe quedar claro una cosa:El spectrum no le llega ni al ombligo al MSX (y no hablemos ya del Spectrum plus 3 contra el MSX2 plus)



HNOSTAR 53



A LA IZQUIERDA, SECCION "CACHONDEO MSX" DEL NÚMERO 8 DE LA REVISTA. ARRIBA, LOGOTIPO DE LA COMPAÑIA DE JUEGOS JAPONESA, KONAMI.

NOVEDADES DEL JAPON

SUPER LAYDOCK

NOMBRE: SUPER LAYDOCK
MISSION STRYKER
CASA: T&E SOFT/ 1987
FORMATO: Cartucho 2M.
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX/2

Super Laydock Mission Stryker, el único de la saga para MSX de primera generación, en formato cartucho de 2 megas para uno o dos jugadores. El planteamiento es idéntico a las otras partes; (recordemos LAYDOCK y LAYDOCK 2 LAST ATTACK) dos naves en scroll vertical arrasando todo a su paso por distintas fases, el espacio, la base, una playa, la selva, etc. Pero pasemos a describir los distintos aspectos del juego.

PRESENTACIÓN.

LAYDOCK, la 1ª parte, tiene una espectacular pantalla de presentación, con voz digitalizada incluída, la pantalla parece una imagen de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS,naves por doquier, parecidas a las del imperio de DARTHVADER, cañones bombardeando el espacio y desde una buena perspectiva, bueno, pues SUPER LAYDOCK no iba a ser menos,... parece mentira lo que hacen con 16 colores,sensacional.

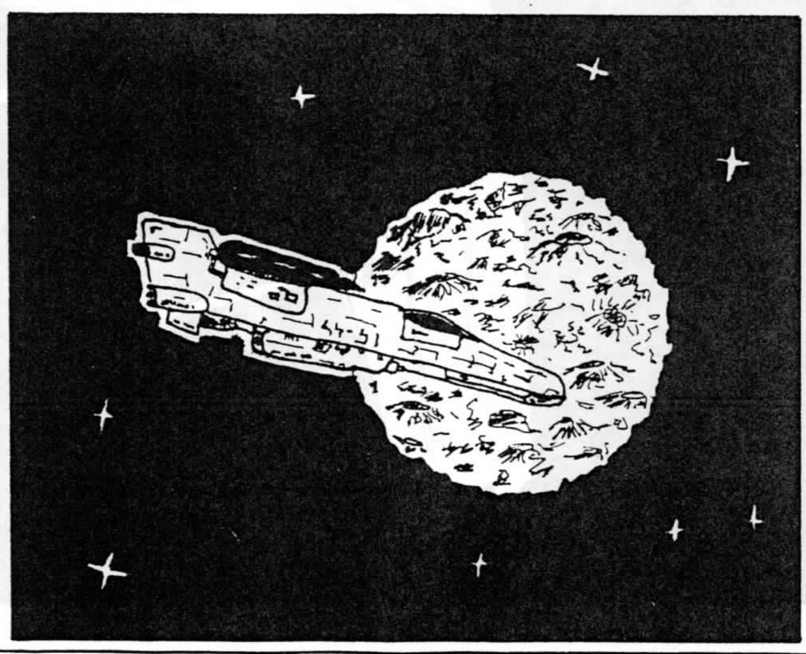
Tu nave sale en horizontal, disparando y esquivando docenas de låsers, acompañado, claro está, de unas frases digitalizadas.

CONTROLES.

Naturalmente, SPACE para disparar y los cursores para dirigir nuestra nave en las 8 direcciones posibles. SHIFT para disparar el arma complementaria y ESC para pausar. Jugando uno solo tienes la obligación de elegir el arma complementaria, no puedes hacerlo en la mitad de la fase, cosa que cambia siendo 2 los jugadores,al unirse las 2 naves(hablaremos más adelante de esto) podremos elegir el arma pulsando los cursores en cualquier diagonal.

PULSAMOS FIRE Y ...

Despegamos. Se abre la pantalla protectora de la base y nos dirigimos al espacio, donde se encuentran nuestros enemigos.
En el combate no debes ir hacia los enemigos, sino esquivarlos y disparar a quien se ponga en medio. Lo que no tienes que hacer es dejar pasar son las bases, porque si se quedan atrás nos obligarán a subir con sus balas y es probable que nos traguemos unas cuantas. Dispara a las bases azules que te darán algo de energía y evita las rojas que te harán todo lo contrario. Tienes toda la pantalla para moverte, no hay que tener temor de chocar con alguna pared. Jugar tanto en solitario como en pareja



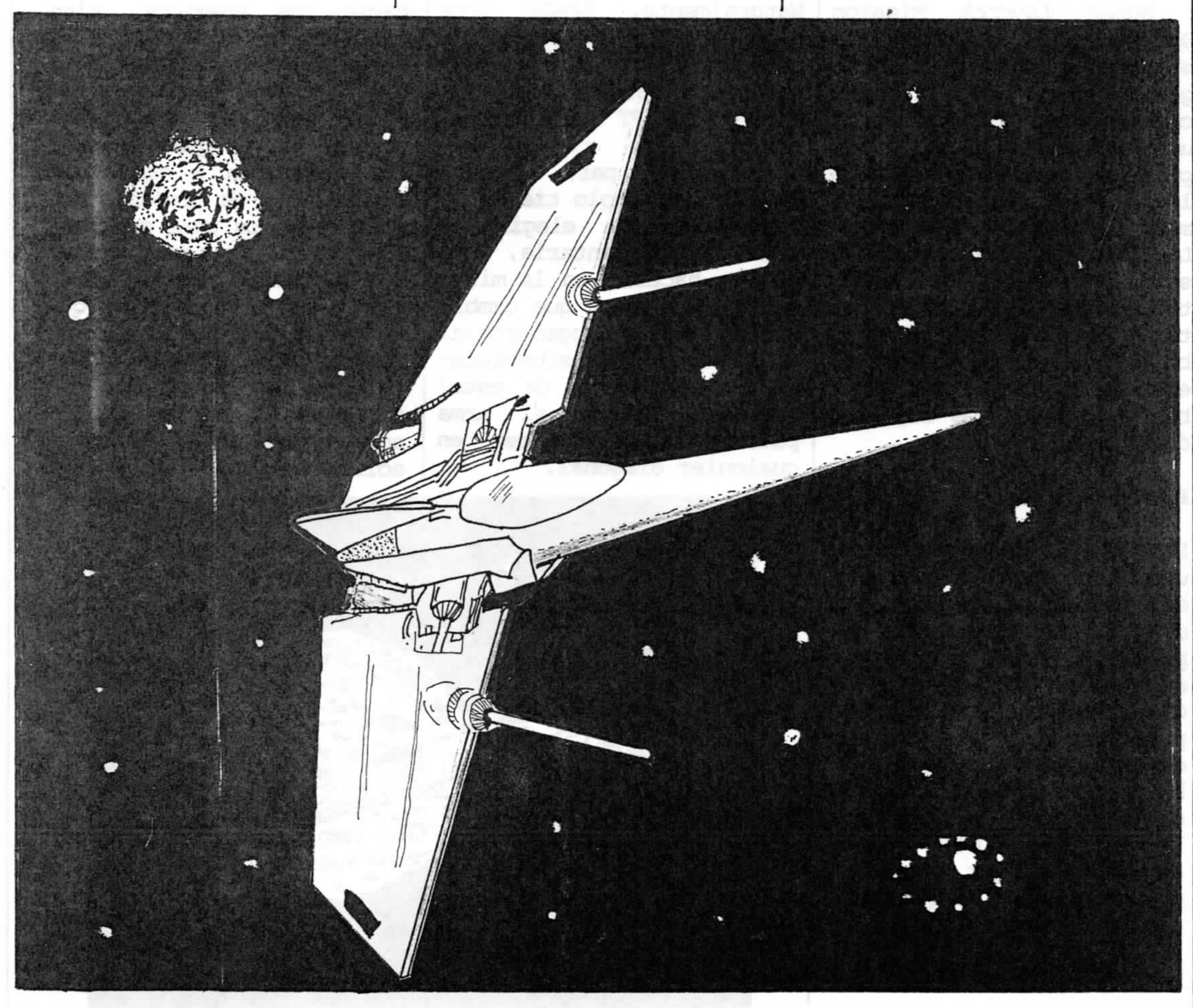
tiene sus pros y sus contras. Si estás sólo habrá menos cadencia de fuego contra los enemigos, y esto lo notarás, aunque las bases de energía no tienes que compartirlas con nadie. Si son 2 habrá menos energía para alimentar vuestras naves, pero el fuego será el doble, y esto se nota bastante. Quedaros en los lados y dejad a los del centro en paz. Pueden haber momentos de confusión: juntar vuestras naves y unirlas, no sabiendo durante unos segundos, eternos segundos, quién controla a quién.

EL MARCADOR.

Éste muestra la energía de las naves, en forma de barra que irá descendiendo; nos indica también el arma seleccionada y lo más importante, el DOCKING. Esta barra, cuando juguemos dos estará vacía, pero poco a poco irá subiendo, hasta llegar al límite,momento en que las naves se unirán y se convertirán en una sola aumentando la potencia de fuego. El que se acople manejará la nave, mientras que el otro actuará de copiloto, manejando las armas.

GRAFICOS, COLOR Y SONIDO.

Bueno, qué os voy a decir de 256Kb de T&E SOFT... ¡alucinante ! En cuestión de gráficos no sólo veremos el espacio y las estrellas, sino que además sobrevolaremos playas,selvas,bases, superficies de planeta, e incluso el hiperespacio;hay para todos los gustos. El color es perfecto, adecuado a cada escenario. El movimiento es muy suave, sobre todo las naves enemigas. El sonido, sin ser FM-PAC, no decae en ningún momento, ambientando muy bien el juego.
Es terriblemente adictivo, de esos que cuando te das cuenta te surgen las tripas a rabiar; y la dificultad muy bien ajustada, en las primeras partidas puedes llegar a la 4ª o 5ª fase, luego tendrás que sufrir.
Como veis, uno de los pocos juegos que saca T&E SOFT para MSX de primera generación, pero cuando se decide lo hace a lo grande.
¡ Qué lo disfrutéis !



NINJA

NOMBRE: NINJA
CASA: DEXTER/FALCOM
DISCOS: 1
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX2/2+

El título de este juego viene a ser porque el original está en japonés y no es para poner チカダイ o algo así. Es un simulador de artes marciales. Podemos elegir a tres guerreros diferentes, cada uno con una peculiaridad distinta. Los gráficos son enormes, los más grandes que he visto en un ordenador; reíros de AFTER THE WAR. Para daros una idea, el juego es parecido al de una máquina de TAITO; el SABUZI-Z.

PRESENTACIÓN.

En la cual podemos encontrar lo de siempre. Un antiguo reino ha sido invadido por las fuerzas del mal y tres guerreros han sido elegidos para acabar con este percance. Con unas agradables viñetas se nos muestra toda la historia.

CONTROLES.

Antes de comenzar una partida debemos elegir nuestro guerrero.
NINJA: Es el más práctico de los tres, pero también el más flojo. Conviene elegirlo el primero. Su poder consiste en pasar de una pantalla a otra "teletransportándose".
SAMURAI: El mejor; no muy rápido, pero sus golpes son demoledores. Además, su poder es una especie de magia que afecta a toda la pantalla. Conviene usarlo contra los enemigos finales.
GUARDIA REAL: Similar al SAMURAI, pero algo más flojo. Su peculiaridad consiste en volverse invisible. Recuerda, los enemigos finales ...

Pulsamos SHIFT y entramos en acción. Con esta misma tecla saltaremos y con SPACE rebanaremos cuellos con nuestro KATANA, que es lo que manejamos porque no hay otras armas. Agachándose y pulsando SHIFT se activa el poder especial, aunque sólo lo puedes hacer 3 veces. Pero no te preocupes, tanto esto como la energía te la dan los enemigos (algunos) al morir.

EL JUEGO.

Se compone de pantallas. Hemos de acabar con los enemigos que hay en cada una para pasar a la siguiente. Es muy difícil saltar y esquivar a los enemigos, así que mátalos antes de que se te acerquen. En cada nivel hay 2 enemigos finales, algunos ocupan más de la mitad de la pantalla. Entre ellos podemos destacar a una gigantesca calavera, un perro carnívoro de abrasadoras fauces, un hombre serpiente, etc. En los enemigos convencionales también podemos encontrar una gran variedad y siempre distinta en cada fase.

MARCADOR.

Tan solo una vela en la parte inferior izquierda que denotan nuestra energía.

GRAFICOS, COLOR Y SONIDO.

Como ya hemos dicho, tanto los gráficos como los personajes son enormes, pero con un movimiento insuperable y bastante rápido. El color es de lo mejor del juego, anteponiéndose los tonos oscuros. El sonido, aún siendo del antiguo PSG, no decae y todas las melodías favorecen bastante al programa. Entretenido como pocos y fácil de jugar. Es de lo mejor que puedas tener.



LENAM

NOMBRE: LENAM
CASA: HERTZ CORP.
DISCOS: 4
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: RPG
SISTEMA: MSX2/2+

Hertz vuelve al ataque, tras producciones como HYDEFOS o el increíble PSYCHO WORLD. Viene a aportar su grano de arena a los RPG pero de una manera totalmente diferente.

PRESENTACIÓN.

En la presentación de LENAM se nos cuenta la típica historia del BIEN contra el MAL. Unos hechiceros renegados se revelan contra el consejo superior de magia, atrayendo de otro plano dimensional unas horribles criaturas para ayudarles a derrotar al consejo. Éste no tarda en reaccionar y manda a sus magos más jóvenes para detenerlos, aunque será difícil, ya que entre las filas de los renegados hay desde dragones y demonios, hasta medusas; toda una fauna.

La presentación, aún llevando un argumento poco original, está llevada a los límites de lo increíble. En cuanto a gráficos se refiere, éstos son muy logrados. Los tonos de color son estraordinarios y las animaciones no están mal. De película, vamos.

EL JUEGO.

Éste se desarrolla por pantallas, como si fuese una demo, al estilo de las viñetas de los comics. El lado derecho se reservará para el menú de opciones con el que controlamos el juego. El lado izquierdo para la acción propiamente dicha y abajo de todo hay un espacio para ver el STATUS del personaje que llevamos en ese momento.

Podemos hablar con los personajes que aparecen en el juego, entras en posadas (desconfiad de una camarera que en cualquier momento os puede sacar un cuchillo), etc.

Cuando nos encontremos con un o unos enemigos, se nos dará una serie de opciones entre las cuales se encuentra AUTO, que sirve para luchar contra el oponente automáticamente. Las otras opciones son para hablar, examinar el enemigo, etc.

El juego no es difícil y se puede acabar perfectamente. Es entretenido y agradable por sus excelentes pantallas. El único inconveniente es que, como imaginaréis, los textos son caracteres KANJI, pero gracias a que la acción transcurre mediante dibujos podremos ir avanzando a nuestra tarea.

En resumen, un RPG recomendado, que haría que vuestra colección eleve su calidad notablemente. No te canses de buscarlo.

FAMICLE PARODIC II

NOMBRE: FAMICLE PARODIC 2
CASA: BIT
DISCOS: 2
MÚSICA: FM-PAC/ OPCION SINTETIZADOR
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX2/2+

Llega a nuestro país la segunda parte de un juego que tuvo mucha aceptación tanto aquí como en Japón; estamos hablando de FAMICLE PARODIC, cuya segunda parte tendrá más aceptación que la primera. Sus gráficos son muy buenos y además incorpora una opción para sacar la música por sintetizador, mediante un MIDI, claro está.

Su creador, BIT, está cogiendo mucha popularidad tras juegos como NYANCLE RACING, QUINPL, SHYNTESAURUS y naturalmente la saga FAMICLE PARODIC.

PRESENTACIÓN.

Ésta no es gran cosa pero cumple se cometido. En ella se nos presenta la familia al completo, cada uno con su nave, como en la primera parte y nos enseña un sistema planetario que debemos salvar; lo de siempre.

EL JUEGO.

Antes de exterminar marcianos debemos seleccionar el sonido. Podemos elegir el FM-PAC. Nos encontramos con una gran variedad. Éstos son los que podremos elegir: PHm (KAWAI), CSM-1 y CT-460(CASIO) MT-32, CM-

32L,CM-64(ROLAND), M1, M1R (KORG). Como véis aún no se ha dicho todo sobre sonido.
Una vez hecha la selección pulsamos SPACE para empezar. La pantalla del juego ocupa toda la superficie del televisor. Los gráficos son pequeños pero muy bien conseguidos, al igual que todos los variopintos enemigos a los que nos enfrentaremos. El color está muy bien escogido. La música y los efectos sonoros están perfectamente compaginados, aunque los disparos de la nave que manejamos resalten demasiado.
El juego está compuesto de 7 fases en scroll vertical llenas de enemigos muy peligrosos, aunque casi todos lleven una sonrisa en sus labios. Las fases del juego se dividen en dos subfases, cada final de ellas protegida por un enemigo final bastante original, por cierto. Nos podremos encontrar desde teclados de órgano a elefantes con una pipa de jabón y metidos en un barril. De los enemigos convencionales se puede decir lo mismo, una enorme variedad y distintos en cada fase.
Las teclas para controlar el programa son:
SPACE para disparar
GRAPH para manejar unas options
STOP para pausa
F1 para visionar los puntos y las naves que nos quedan y los cursores para manejar la nave.
Ya sólo me queda recomendaros el juego, ya que es un oasis en este desierto de los Role Playing Games.

DRAGON SLAYER VI

NOMBRE:DRAGON SLAYER 6
CASA: FALCOM
DISCOS: 5
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: RPG
SISTEMA: MSX 2/ 2+

Y van 6... Todos os acordaréis de DRAGON SLAYER IV un juego en formato cartucho de 2Mb para MSX2. Una videoaventura fantástica con cientos de pantallas y un buen montón de enigmas que resolver. Pues bien, ahora nos llega la sexta parte. ¿ Pero dónde se ha metido la 5ª ?. Nunca hemos tenido noticias de ella, quizás no tuvo mucha aceptación y no vino a España. Bueno, por lo menos ésta si ha venido y merece la pena. Sigue leyendo.

PRESENTACIÓN.

Antes de comentarla debemos hacer hincapié en algo. Es el primer juego al que FALCOM incluye un sistema de sonido FM-PAC, siendo los resultados verdaderamente asombrosos para **ser la** primera vez que trabaja con éste sistema.
Ahora pasamos a lo que ocupa, la DEMO de DRAGON SLAYER 6. Empieza contándonos una historia, con un fondo de una constelación. Una vez acabada veremos una secuencia de excelentes imágenes en la que veremos como una mujer suelta una paloma para entregársela a un hada, a la vez que se nos presenta a los héroes de la historia. Hay que recalcar el excelente logotipo de DRAGON SLAYER, hecho con una técnica insuperable. Una vez acabada la DEMO se nos pedirá el disco 2.

EL JUEGO.

Primero hay un menú de 3 opciones, que son:
1.- Iniciar una partida.
2.- Cargar una partida.
3.- Continuar el juego.
Seleccionamos la 1ª y empieza la aventura.
Como ya se ha dicho, esto es un RPG, así que ya sabéis con lo que os encontraréis. Estamos en una aldea, en la cual hay personajes con los que debemos dialogar, numerosas tiendas para aumentar nuestro equipo, posadas para recuperar la energía perdida en combates, etc
Nuestras andanzas por los poblados, bosques, templos etc., siempre tendrán una perspectiva de pájaro, lo que mejor le viene a estos juegos. En los combates, la pantalla cambiará y lucharemos directamente con él o los enemigos, de igual forma que ocurre en el ARCUS 2 o programas de este estilo.
Los gráficos del programa son, sin duda, lo mejor que encontraremos en DRAGON SLAYER 6. Están muy bien definidos y con detalles por todas partes, al igual que el color que encontramos una variedad del mismo pocas veces vis-

to. El sonido es, por decirlo, espectacular, con una variedad de canciones impresionante. Quizás se eche en falta más efectos sonoros, pero en un RPG tampoco hace falta. La adicción es tremenda. Supera a muchos programas de este tipo aunque la dificultad es encomiable. Resumiendo, un juego digno de la FALCOM Esperamos ansiosos sus próximos lanzamientos.

BURAI

NOMBRE: BURAI
CASA: RIVER HILL
DISCOS: 6
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: RPG
SISTEMAS: MSX 2+

Cuando algún tipo de fenómeno se pone de moda, todo el mundo intenta sacarle partido. Esto ocurre hasta en los juegos. Fijaros que por ejemplo, en el mundial de fútbol, numerosas casas sacaron simuladores de este deporte, sacando bastante beneficio. En Japón ocurre lo mismo, aunque no haga falta un acontecimiento especial para poner algo de moda, ocurre por necesidad. En Japón se llegó a una situación de escasa originalidad, sacaban juegos, buenos juegos, pero se relacionaban demasiado entre sí. En resumen, la gente se cansaba de ALESTE, LAYDOCK y NEMESIS, por poner ejemplos. Entonces se necesitó algo nuevo, algo a lo que apenas se había tocado: los ROLE PLAYIN GAMES. Siempre estuvieron ahí, como por ejemplo ANCIENT 1 y 2, aunque estos tipos de RPG todavía no se habían desarrollado como los conocemos ahora. Esto supuso un nuevo reto al usuario. Juegos de inteligencia y acción, laberintos y numerosas acciones que realizar, manteniendo siempre una cercana relación con los demás personajes del juego, cosa que sólo ocurre en esta clase de programas es, sin duda, lo que se necesitaba en aquel momento; sentirse el auténtico protagonista de la historia, hablar con los amigos y enemigos, vivir las situaciones, fundirse con el fuego ...
Los primeros RPG de los últimos años causaron impacto y curiosidad, alcanzando índices muy altos de venta. Naturalmente, todas las casas de Software empezaron a sacar RPG, cosa que todavía hacen y cada vez más y mayor calidad ,
Cada casa tiene sus RPG en el mercado, por citar algunos ejemplos:

KONAMI: SD-SNATCHER
FALCOM: SAGA ANCIENT, DRAGON SLAYER 6
HERT: LENAM
WOLF TEAM: SAGA ARCUS
T&E: RUNE WORTH
MICROCABIN: SAGA XAK
COMPILE: RUNE MASTER
RIVER HILL: BURAI, que es el juego que nos ocupa.

Como véis, uno de sus programas debut ha sido un RPG y con bastante éxito de ventas. Ha entrado en el TOP 10 de los juegos en Japón, todo un logro.
Bueno ahora vamos con el comentario del BURAI.

PRESENTACIÓN.

Una buena presentación, para ser admirada, ha de ser importante , tener cosas y acciones que no espere el usuario. Aunque sea corta, si tiene situaciones de verdadero enganche, dejarán buen sabor de boca al que lo vea. Y esto estilo que tiene BURAI, ya que además de tener las escenas largas, nada menos que 35 minutos de presentación, sin repeticiones ni acciones demasiado largas, con músicas adecuadas a cada situación, gráficos dignos de MSX 2+ y con una variedad de colores muy poco vista, aunque yo diría nunca vista. Contaros de que va y qué sucede sería estropearla. Puedo deciros que unos guerreros invocan a unos demonios para atacar a nuestros personajes,consiguen asesinarlos (y de qué forma...), pero antes de morir lanzan un hechizo para alertar a los demás personajes.Así es como empieza BURAI.

EL JUEGO

Como en casi todos los RPG la vista será a vista de pájaro. En cuanto a gráficos éstos son muy buenos, pero en este aspecto prefiero a Dragon Slayer 6,

al igual que el color, no es que sea un juego regular, pero es muy difícil superar un RPG de la FALCOM.
Las músicas que nos acompañan durante el transcurso de la partida son de elevada calidad, aunque sean un poco cortas y se repitan demasiado. En el aspecto de la dificultad y la adición están muy bien nivelados. El juego "pisa mucho" aunque se le puede aclarar un fallo: los enemigos nunca se ven, aunque estén allí Si tropezamos con alguno nos enfrentaremos en el combate de igual estilo que cualquier RPG. Ésto de la invisibilidad del enemigo me parece un fallo gordo, no podemosesquivarsi no vemos, por lo que habrá veces que resulte desesperado no poder esquivar enemigos y tener que luchar cada dos por tres. Resta bantantes puntos al programa, pero no por ello voy a dejar de recomendar este RPG, al contrario, atreveros con él, os depara muchas sorpresas.
Un detalle más es que en los discos C,D,E y F, si cualquiera de ellos lo metemos sin cargar el disco B que es el de arranque, ya que el A es la DEMO, podremos ver en cada uno de ellos un pequeño juego a modo de complemento. Como véis más completo no puede ser.

En este nuevo apartado os adelantaremos y describiremos los juegos que van saliendo en Japón. Para teneros informados y no ser los últimos en enteraros como pasa siempre. Los juegos que os comentamos no siempre estarán acabados, por lo que luego pueden sufrir ciertas transformaciones, pero de todo esto se os informará puntualmente.

RUNE WORTH

NOMBRE: RUNE WORTH
CASA: T&E SOFT/ 1990
DISCOS: 3
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: RPG
SISTEMA: MSX2/2+

La fiebre de los RPG está de moda en Japón. De la mano de la conocida T&E SOFT (Laydock, Hidlyde) nos llega este programa dispuesto a engrosar las listas de los RPG. Con una calidad superior a ARCUS 2, este juego, pese a ser RPG, pasaremos buenos ratos ya que es bastante fácil de entender.
Los gráficos del juego son fabulosos; las catedrales, casas, palacios, etc., están hechos con una riqueza colorista, casi insuperable; ni KONAMI, vamos. De igual perspectiva que el ARCUS 2, nuestra misión se produce en diferentes pueblos, entrando en las casas para ir descubriendo todos sus secretos y comprando diferente material para cumplirla.
Un detalle original es que para aumentar la "EXP" o experiencia, debemos entrar en las catedrales para jugar con él a un popular juego del SIMÓN, recordando colores y sonidos. No dudes en conseguir el programa, no te arrepentirás.



ARCUS II

NOMBRE: ARCUS 2 Silent Symphony
CASA: WOLF TEAM/ 1990
DISCOS: 4
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX2/ 2+

Un Role Playing Game de la no muy conocida WOLF TEAM con gráficos normalitos y movimiento algo apagado, este juego destaca en su fantástica presentación animada (increíble) y en su música, dando una ambientación excepcional a todas las situaciones del juego.
Con perspectiva de pájaro nos guiaremos a través de montañas y bosques, peleando con los abundantes enemigos que encontraremos en nuestro camino hacia el final (final no muy claro siendo un RPG). Pero no os desaniméis, no es muy complicado y ya estamos acostumbrados a esto. ¿ Verdad ?

TERRA KRESTA

NOMBRE: TERRA KRESTA
CASA: NICHIBUTSU/ 1990
DISCOS: ?
MÚSICA: ?
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX2/2+

¿ Quién no ha jugado a ésta máquina en el bar de la esquina? Otro arcade en scroll vertical, con gráficos notables y elevada adicción, que dejará nuestros dedos llenos de llagas de tanto disparar. Todavía desconocemos su sistema musical y formato, pero os pondremos al corriente del tema en cuanto tengamos más información sobre este interesante matamarcianos.



YOSHIDA KENSETSU

NOMBRE: YOSHIDA KENSETSU
CASA: ASCII/ 1990
DISCOS: 1
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX 2+

Por fin un arcade, ¡ y que arcade!. YOSHIDA KENSETSU viene a ser la segunda parte de TWINKE STAR, pero más completo y mejor hecho. El juego viene a ser lo mismo que su antecesor: varios niveles en distintos scrolls, de una riqueza gráfica fantástica y un gran tecnicismo (5 scrolls simultáneos pixel a pixel).Podremos variar el orden de los niveles, poner la música que queramos en cada una de ellas, construír nuestros propios niveles y llenarlos de los más extraños alienígenas, gracias a las opciones que incorpora el programa.
Disfrútalo.

BLASTER BURN

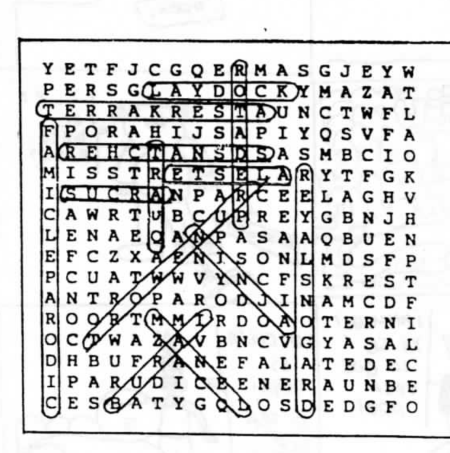
NOMBRE: BLASTER BURN
CASA: COMPILE/ 1990
FORMATO: ?
MÚSICA: FM-PAC
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX2/2+

Otro arcade espacial aún no terminado, de ahí la incógnita del formato. Como juegos de tipo ALESTE y ZANAC, Compile ataca de nuevo con lo mejor que sabe hacer: un arcade en scroll vercical en donde las balas y los enemigos no nos dejarán en paz.
Con este juego de excelentes gráficos y espectacular música recordaréis juegos como FINAL JUSTICE.

MSX R TURBO

El hecho de que el MSX siempre esté en continuo progueso es bien sabido por todos, pero se recalca mejor con hechos, hechos como la aparición de un nuevo ordenador MSX al mercado japonés; se trata del nuevo MSX RTURBO, una asombrosa máquina de 16 bits, con sistema multitarea, 29'8 MHz de velocidad, nuevo sistema operativo y más cosas que desconozco. La casa que ha lanzado este ordenador ha sido PANASONIC. Esta máquina tiene las mismas cualidades gráficas que el MSX 2+, es decir, 19268 colores en pantalla, 9 canales de sonido FM, unidad de disco,256 Kb de RAM y además la posibilidad de hacer funcionar sus dos microprocesadores a la vez, el Z-80A y el nuevo R-800; éste último de 16 BITS. Como ya he dicho, todavía hay varias incógnitas sobre el aparato, pero puesto al habla con Luis, de LASP, tampoco pudo suministrarme más información. En cuanto lleguen nuevos informes, se os mantendrá al corriente. Mientras, nos contentaremos con estos datos. Hasta la próxima.

SOLUCIONES



Busca el nombre de 13 juegos. Los 13 juegos fueron comentados en la sección NOVEDADES DEL JAPON.







TEST.

1.- B	6.- B
2.- A	7.- A
3.- B	8.- C
4.- B	9.- B
5.- C	10.- A

CACHONDEO MSX

Estimados socios: He decidido que, si la Micronarices esa se pasa con nosotros, los pacíficos usuarios de MSX debemos desenterrar el hacha de guerra y hacerles la vida imposible. Empiezo la guerra con una parodia de la revisteja esa que nos echa un MSX al water...

¿COMO es posible que los redactores de Microdiarrea se cachondeen del MSX?

¿CUANDO se hundirá Microspectrum debido a su bajón de ventas que provocaremos?

¿POR QUE narices tenemos que comprarnos las conversiones Spectrum,habiendo juegos japoneses que son mejores?

¿QUE intentan los redactores de Microvomitera con su clara política "prospectrumbrera" y "anti-mesequista"?

LAMENTABLE es que una revista de gran difusión ataque sin piedad a nuestro buen stándard, apoyando incomprensiblemente al Spectrum y al Amstrad, entre otros.Más que lamentable,IMPERDONABLE.

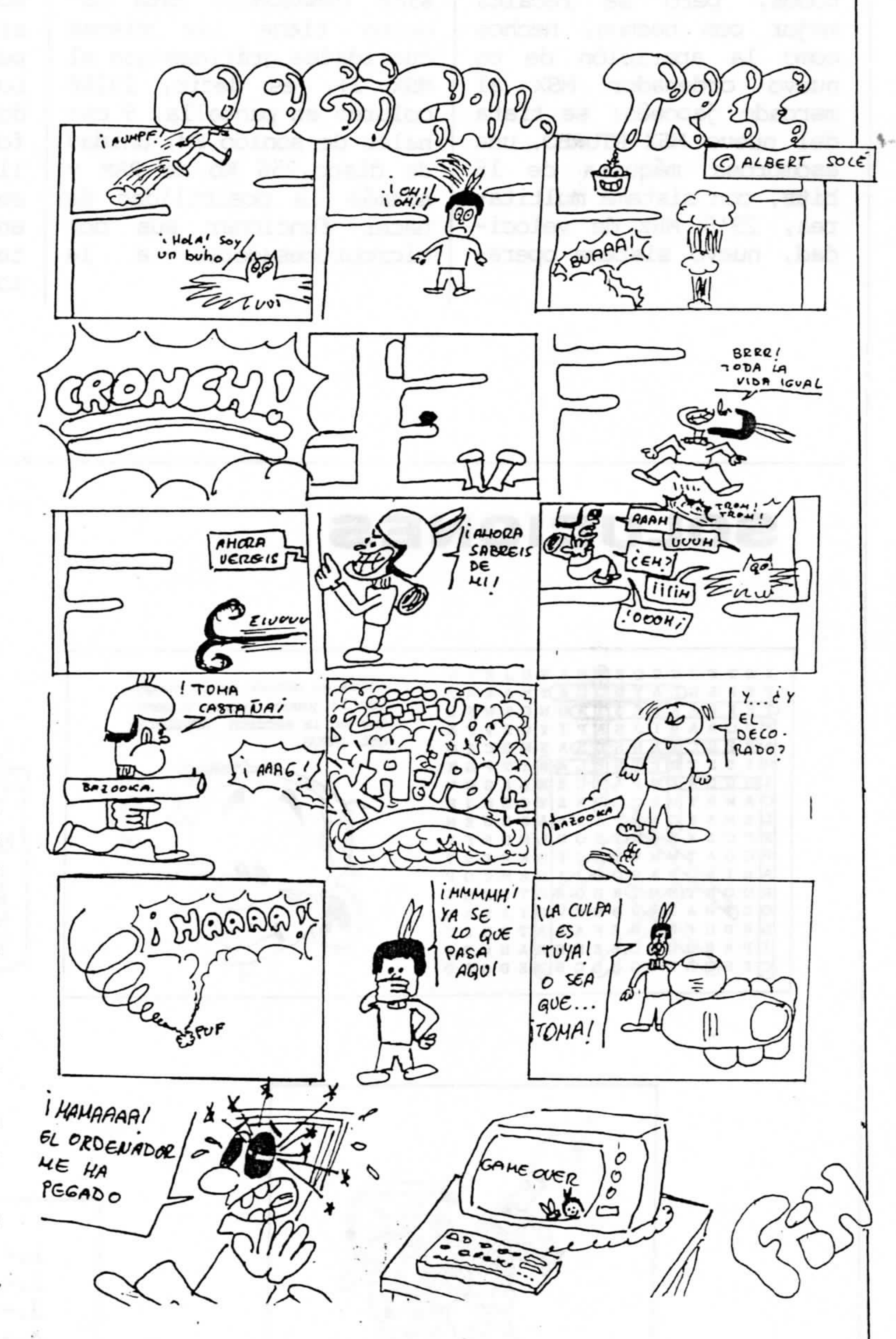
FORMIDABLE la idea (mía, claro) de hacer esta sección tan buena y cachonda en la revista.

LA FRASE DEL MES:"Me dan pena los usuarios del Spectrum".

No tengo más que deciros sobre este bodrio tema.

Josep Sumoy

NOTA: El autor del texto se responsabiliza de sus opiniones, expuestas en esta revista.



HISTORIETA ENVIADA POR ALBERT SOLE, DE TARRAGONA.